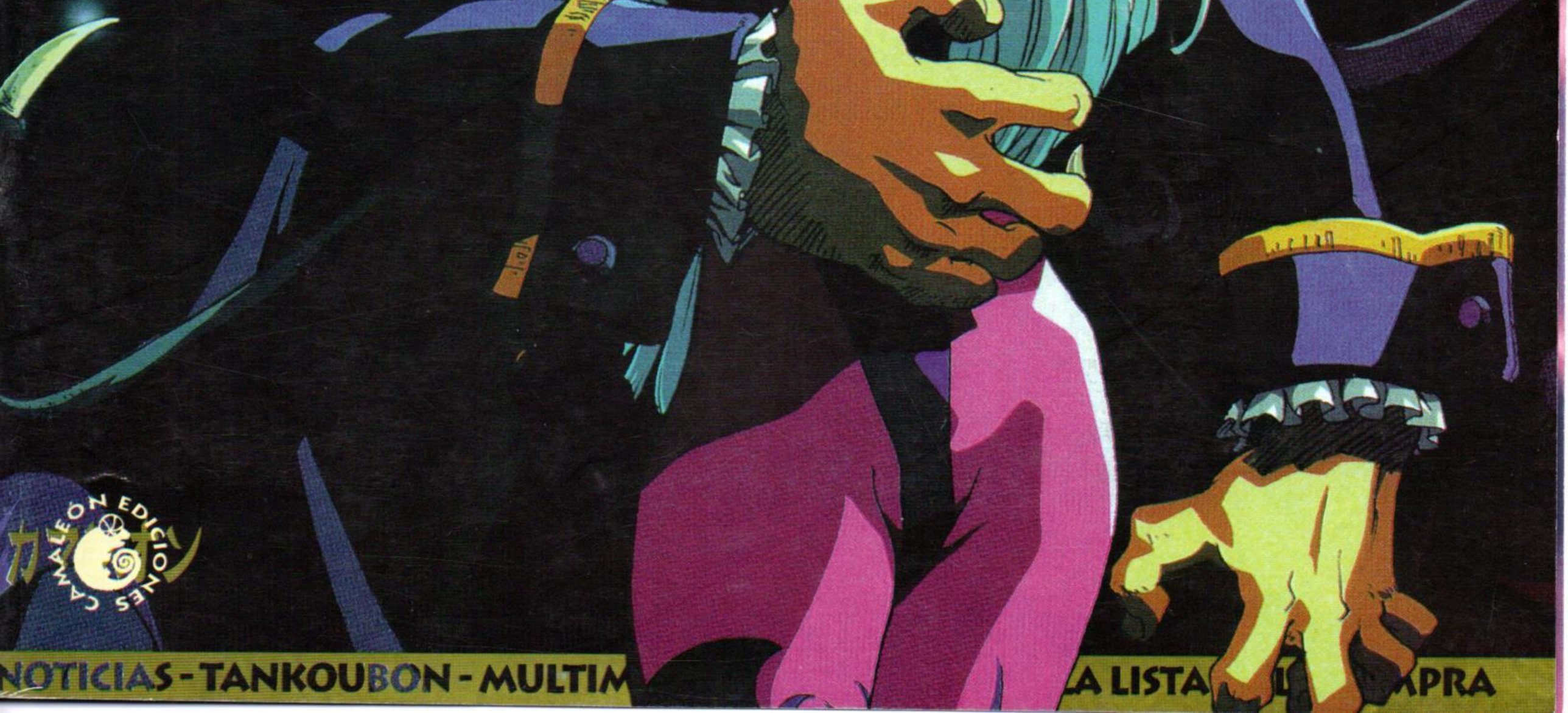
TU REVISTA DE MANGA

NEKO

40

390 PTAS.



CAMALEÓN EDICIONES

NOTICIAS - TANKOUBON - MULTIM

LA LISTA

PRA

Prepárate para
el ANIME más espectacular

The Vision of ESCAFLOWNE

Próximamente en vídeo

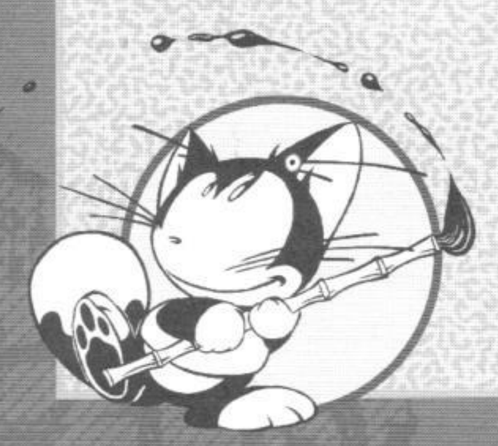
Colección 9 VHS

La Nueva Imagen del ANIME
(nos estabas esperando)

calle Roma, 4. 08023 Barcelona. Telf. (93) 418.53.00 Fax (93) 418.88.11 DYNAMIC

© 1996 Sunrise - TX © 1998 Dynamic Iberia - Selecta Visión, S.L. OTAKU VISION es una marca registrada por Selectavisión S.L.

EDITORIAL



Neko 40 (abril 1998) es una publicación mensual de Camaleón Ediciones. Para cualquier consulta, dirigirse a C/ del vent nº41, Bajos, 08031 de Barcelona, o bien enviar un e-mail a camaleon@lix. intercom.es El © correspondiente a la ilustración de portada es: Vampire Hunter© Murase Shuko, Capcom, Amuse. Coordinación, redacción, diseño y montaje: Estudio Phoenix. Colaboran en este número: Ainoa Amperio, Carla Brossa, Laia Codina, Annabel Espada, Eulàlia Dolz, Javier Escajedo, Julio Ángel Escajedo, Esther Lecina, Ismael Ferrer, Ismael Herrero, Karen, Kaze No Kami, Lola Palacios, Ana Mª Meca, Minami, Lázaro Muñoz, Noriko Oba, Jorge Orte, David Ramírez, Eduardo Pérez, Enrique Pilón, Jaime Rodríguez, y Armando Vila. Fotolitos: Dados 2, Pasanau y Zum Color. Impresión: Tandemgraf. Depósito legal: B-45.275-95. Pedidos de números atrasados, para particulares, a El Boletín-Carlos González Fernández-Cerdeña 2, 3º 4ª-08080 Barcelona.

Copyrights:
1995, Tenchi Muyo!©AIC/Pioneer LD/ 1996, Blueseed©Yuzo Tazada, BS Project, Terebi Tokyo, NAS/ 1992, Marmalade Boy©Wataru Yoshizumi, Shueisha, Toei Doga/1995, B'tx©Masami Kurumada, Kadokawa Shoten, Nihon Koromuvia/1997, Vampire Hunter ©CAPCOM, Amuse/1995, Gundam Wings ©Sunrise, Terebi Chuujitsu/ 1998, Ruin Explorers©Kunihiko Tanaka, Hobby Japan,Bandai Visual, Nihon Koromuvia Movic/1994, Meitantei Conan©Gosho Aoyama, Shogakukan/ 1998, Black Jack©Osamu Tezuka, Tezuka Productions/ 1994, Geobreeders©Akihiro Itoh, Shonen Gahousha/1995, Fushigi Yuugi, 1997, Ayashi no ceres©Yuu Watase, Shogakukan/ 1997, PrincessD4©Syoutarou Harada, Media Works/1996,Voice!!©Tohru Mizushima Shinshukan/1997, Dragon Knight4©Togashi, Media Works/ 1992, Kanata Kara©Kyoko Uwagi, Hakusensha.

Ya llevamos 40 Nekos... Impresionante, ¿verdad? Pues para celebrarlo hemos decidido remodelar un poco la estructura interna de la revista, una idea que nos rondaba la cabeza desde hacía algún tiempo.

Hemos creado tres bloques diferenciados, el de anime, el de manga y el de varios, aunque este último lo estrenaremos el mes que viene porque como estamos en mes de Salón, hay tantísimas novedades que nos hemos quedado sin espacio.

También estrenamos secciones nuevas, como La picota, donde comentamos anime inédito en España, Las "confesiones" de algún conocido del mundillo (este mes, Cels *Fanhunter* Piñol), o el tankoubon del mes, un destacado para aquel manga que nos haya robado el corazón. Para que no sea tan aburrido, hemos pensado en ir alternando secciones para que la revista sea más dinámica y vosotros, los lectores, podáis colaborar más directamente. Naturalmente, estamos abiertos a sugerencias, si queréis que hablemos de algún tema en concreto o que incluyamos alguna nueva sección, enviadnos una cartita, os lo agradeceremos mucho.

La Redacción

TENCHI MUYO! por Ismael Herrero 10

BLUESEED por Annabel 13

B'TX por Annabel 23

MURASE SHUKO por Eduard Pérez 25

RUIN EXPLORERS por Minami 29

YUU WATASE por Minami 39

KANATA KARA por Eulàlia Dolz 46

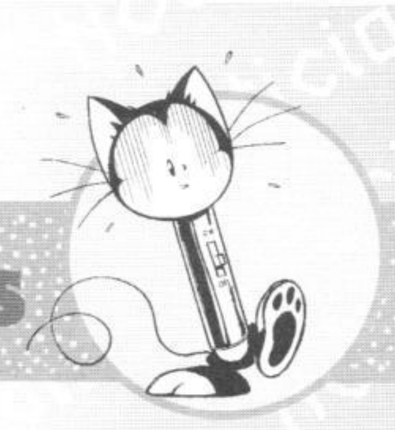
+ Dragon Half 2, Star Hounds, Sheol, B'tx, Ruin Explorers, Detective Conan, Black Jack, Geobreeders, Desafío III, Crónicas de Messene, D4Princess, Voice!!,Dragon Knight 4.

NOTICIAS 5

TANKOUBON ... 43

MARUKATSU ESPAÑA S.L.

NOTICIAS nacionales



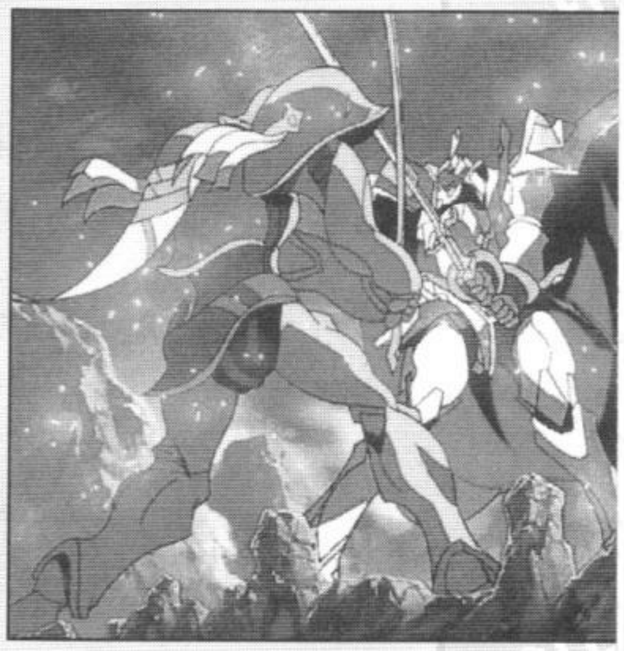
EN PAPEL

En el **Salón del Cómic** sale al mercado el libro **Cómo dibujar Manga**, de la editorial **Martínez Roca**. Dentro de su serie de *Cómo dibujar*, esta vez, los interesados en el tema podréis aprender **cómo dibujar un manga** gracias a las explicaciones y a los ejemplos gráficos de **Núria Peris**, **David Ramírez** o **Vanessa Durán**, entre otros. Se tratan todos los pasos en la creación de un manga, desde anatomía (real, canónica, superdeformed y estilizada), como diseño de personajes, fondos, perspectiva, composición de viñeta, recursos gráficos, entintado y color. Un **manual** muy completito para todos aquellos que busquen una herramienta para empezar a dibujar un poquito más en serio.

Parece que este mes las noticias van de **comic español**. El **Ayuntamiento de Igualada** organiza el **III Concurso de Cómic Joven**, en el que pueden participar todos aquellos dibujantes nacidos durante y antes de 1968 (o sea, 30 añitos). La temática es libre y hay dos categorías, una para los nacidos hasta el 1981 y otra para los más mayorcitos. Los trabajos deben entregarse antes del **26 de junio** en el Ayuntamiento de Igualada, Departamento de Juventud, c/Santa Maria, 10, bajos-08700 Igualada (Barcelona). ¡Ánimo!

El **B3** de **David Ramírez** tiene más cuerda de la que pensaba el propio autor, así que el presidente del **Club Anti-Seiya** ha decidido aumentar un número más la miniserie en curso, por lo que ahora, en vez de seis números, habrá **siete**. Parece que a **Bueno, Bonito y Barato** les cuesta un poquito más de lo previsto deshacerse del malvado pulpo **Caín** (de la historia de Caín y Abel, ya sabéis). A mí no me miréis, esto es cosa de **David**.

EN VIDEO



Para todos los amantes de **Escaflowne**, el día **23 de mayo**, en el **FNAC de Barcelona,** se celebrará una presentación de **Tenku no Escaflowne**, con una pequeña charla introductoria y el pase de los primeros capítulos. Si sois de **Barcelona o alrededores** no podéis dejar escapar esta ocasión de ver a **Van y Hitomi** en pantalla grande, si no luego os arrepentiréis.

Las novedades de **Manga Vídeo** para los próximos meses son muy interesantes. Por un lado tenemos la ansiada OVA de ***Bastard!*** (muchos Hagiwarababosos serán felices), y ***Final Fantasy***, una historia basada en un cideojuego llena de aventuras. Pero tranquilos, aún no hay fechas confirmadas pero serán los próximos lanzamientos. Tampoco hay fecha para **The Hakkenden**, una OVA de samurais que ya comentamos el mes pasado y que vale mucho la pena, así como alguna OVA de ***Dr Slump*** (aprovechando que ahora está en la tele...). Seguro que hay algo que os interesa...

Como no hay ***Perfect Blue*** para este Salón, al menos en vídeo. Lo que sí vamos a poder comprar es la esperadísima continuación de la OVA de ***Tenchi Muyo!*** que Manga Vídeo dejó inacabada hace unos años. Publicarán todos los capítulos que faltan así como el **Mihoshi Special**, lo que deja la puerta abierta a que tal vez continúen con la saga *Tenchi*.

EL TRASTERO

El **30 y 31 de mayo** se celebrarán las **Segundas Jornadas de Manga y Anime**, la continuación de las celebradas el año pasado en la Facultad de Ciencias de la Información de **Sevilla**. Esta edición cambia de local, en concreto en las instalaciones del **Cine Club Cinemateca** (Av. Blas Infante 4, de Sevilla). Lo más destacable del caso es que, al menos intentan darle un enfoque académico al asunto, así que nos salvaremos de los tópicos absurdos (esperemos). La lista de proyecciones cuenta con animes tan interesantes como **Golden Boy**, **Saber Marionettes**, **Dragon Half**, los films de **Evangelion** o **Mononoke Hime** (esperemos que esta vez sí, porque al final en **Marbella** no se proyectó). Si vivís cerca no hay excusa para no acercarse. Y si vivís lejos... sólo por la mitad de ese anime inédito ya vale la pena asistir.

Para el **12 y 13 de septiembre** se prepara en Francia el **F!A** (Festival de Imágenes de Asia), que quiere convertirse en un lugar donde encontrar **editoriales y tiendas japonesas**, así como europeas, para aumentar la relación entre ambos mundillos. Se rumorea que asistirán autores japoneses muy importante y conocidos, pero como los nombres aún están en el aire preferimos decíroslo cuando estén confirmados. Más que nada es para que vayáis ahorrando.

Planeta por fin se ha decidido (o ha conseguido las licencias), para sacar al mercado merchandising de **Dragon Ball**, consistentes en un par de libretas, dos juegos diferentes de postales y un póster-book de la serie. A la venta en el Salón.

A partir de ahora, ya podéis realizar vuestros pedidos de material atrasado de **Camaleón**... ¿a que estáis contentos? Tenéis que poneros en contacto con **El Boletín**- Carlos González Fernández, calle Cerdeña 112 3o 4a- 08018 de Barcelona. Ahora ya no tenéis excusa.

Ya tenemos otra revista dedicada al manga y al anime en el mercado. Se llama **Dokan**, y parecer querer dedicarse un poco más al anime y a los videojuegos que al manga escrito, aunque ya va bien, porque es un campo que el resto de revistas tal vez descuidamos un poco. Además incluye un **CD-Rom** con algunas páginas de internet e imágenes (sobre todo de **Evangelion**) muy interesantes. Y encima con **distribución a kiosco**.

EN PANTALLA

Desde hace unas semanas el **Canal 33** (el lado oscuro de TV3, el canal autonómico catalán), emite cada día a las seis y media una serie de anime titulada **Georgie**, que cuenta las aventuras de una niña abandonada que es acogida por unos granjeros australianos. Se trata de **Lady Georgie**, basada en el manga de **Yumiko Igarashi** (dibujante de **Candy Candy**), que fue emitió en Japón entre 1983 y 1984, con total de 45 episodios. La lástima es que es bastante más edulcorada que el manga original, pero el mes que viene trataremos el tema con más profundidad. Prometido.

Tele 5 también se dedica a colar alguna que otra serie poco conocida en su programación infantil. En esta ocasión se trata de una obra de **Fujio J. Fujiko**, el de **Doraemon** y **Hattori el Ninja**. El anime en cuestión se titula **Potsu-nyan** (bautizado en España como **Mi amigo el mapache**. Vivan los títulos inspirados), y es algo así como ***Doraemon*** pero con un **mapache** (o tanuki) con poderes mágicos llamado **Kukumiau** que vive con una niñita y su familia. Es mono pero casi demasiado infantil.

Esta Semana Santa **Antena 3** se ha decidido a reponer (al menos, unos cuantos capítulos) una serie titulada **Súper Fenix** (**Super Bikkuriman** en el original) que la cadena ya emitió hace bastantes años. La trama principal era la búsqueda de los pedazos de una tablilla de piedra... sí, vale,es prácticamente igual que **Dragon Ball**. Pero era divertida, y esperamos que no sólo se limiten a pasar episodios al tun tun y la repongan entera.

NOTICIAS internacionales

Weib Kreuz es una nueva serie de televisión que empezó a emitirse el ocho de abril. De nuevo nos encontramos ante unos chicos justicieros que, durante el día, trabajan en una **floristería** y, cuando la guapa secretaria les comunica la misión de su jefe, Persa, cambian sus delantales por sus trajes negros y se dedican a **ejecutar** a los malvados. El tema no rompe por su originalidad, pero los diseños son bastante atractivos.

En los **Estados Unidos** está a punto de salir a la venta un nuevo cómic titulado **Star Wars-A new hope** que adapta la primera historia de la trilogía que todos conocemos. Si incluimos esta noticia aquí es porque el autor es **Hisao Tamaki**, un dibujante japonés que tiene un cierto estilo manga. Otro dato de interés (sino de alegría), es el autor de las portadas, nuestro viejo amigo **Adam Warren**, el responsable del manga de **Dirty Pair**. Pues eso, para quien le guste.

Conmemorando el **30 aniversario** de **Go Nagai,** han salido a la venta varios libros de postales dedicados a sus obras. Tenemos el de **Devilman** (24 páginas a 3.800 yenes) y el que probablemente se venderá más, el **Tsuyakko**, en el que sólo hay ilustraciones de sus personajes femeninos como **Cutey Honey** o **Abashiri Ikka**, 16 páginas a 3.200 yens.

Leiji Matsumoto, el autor de **Captain Harlock**, vuelve a ser noticia, ya que este año no sólo va a tener la OVA de **Queen Emeraldas** y la película de **Galaxy 999** en el mercado, sino que ahora se le suma el proyecto de una **nueva OVA**, una especie de homenaje a sí mismo, ya que se trata de una historia original donde aparecen todos sus personajes. En el año 2024 la Tierra está destruida y los supervivientes están controlados por **Tredar Force**, un grupo militar. **Tetsuro**, el protagonista, ve a una mujer que sale del fuego, **Merow**, y se desmaya. Cuando recupera el conocimiento es capaz de hacer cosas increíbles, y encima sin controlarlas.

Atsuko Nakajima es conocida por haber realizado los diseños de series como **Ranma 1/2** o ***¡Estás arrestado!,*** así como por ser una excelente ilustradora. Atsuko también estrena anime, en concreto **Chokido densetsu Dainagina**, una OVA muy especial. Se ha realizado cogiendo voces de las calles de Tokyo y llevando a cabo un drama radiofónico. No sabemos muy bien cómo, pero el caso es que va a realizarse una OVA. En fin, el caso es que se trata de un **mundo futuro** en el que los robots son usados como herramienta de trabajo. Pero una **epidemia** azota al mundo, afectando incluso a los robots; en Japón descubren la partícula que causa la enfermedad, la **X-Soryushi** (X-partícula elemental), y se unen para combatirla.

El manga de **Golgo 13** ostenta un récord escalofriante: ya han salido **100 tomos** al mercado desde que empezó a publicarse en 1968. Lo conoceréis seguramente por la película que editó Manga Vídeo, así que ya conoceréis a **Togo**, que en la OVA que saldrá a la venta en mayo se ocupa de investigar la elección del presidente de los Estados Unidos. Si os gustó la película, os gustará esta **OVA**, ya que trabajan los mismos staffs.

Akemi Takada vuelve a realizar los diseños de una serie de televisión, en este caso para **Maho dezain** (diseño de magia). La trama es parecida a la de **Cremy Mami**, ya que la protagonista, **Miho Shinohara**, tiene unos extraños muñecos que están vivos; le dieron una pluma que la convierte en una chica de **15 años**. Ya en el segundo capítulo *Miho* transformada es elegida como idol single, haciéndose llamar **Lala**. Como veis, es igualito a **Creamy**, pero lo bueno de estas series es que son las que tienen más posibilidades de ser emitidas por aquí.

GHIBLI

Un mes más, un número de Neko más y la segunda entrega de las crónicas del **Estudio Ghibli** y compañía. En este último mes han empezado a aclararse las incognitas sobre los **próximos lanzamientos** de BuenaVista y se sabe un poquito más sobre los nuevos proyectos del estudio. Todo ello salpicado de pequeñas anécdotas y noticias. Ahí lo teneis.

EUROPA

Las noticias de este mes vienen de Francia (en España todo sigue en el aire). Pese a que la Disney anunció que se venderían las películas en España, Francia e Italia, Buenavista España aun está indecisa al respecto. En Francia parece que el tema evoluciona y ya se empiezan a dar nombres. **Mononoke Hime** fue proyectada en versión original subtitulada en el festival de **Valenciennes** (5 de abril). El evento tuvo lugar en los multicines Gaumont y acudieron cerca de 400 personas.. Antes de la película hubo una pequeña presentación a cargo de **Yvan West Lawrence** (editor de **Animeland**) y **David Martinez** (de HK, distribuidora de peliculas de Hong Kong).

Lo mejor de todo, la gran noticia. La película empezará a ser **distribuida el 30 de setiembre** por Gaumont (*El Quinto Elemento*) Buena Vista. Jean Reno se encargará del doblaje de **Ashitaka** (ya lo hizo con *Porco Rosso*).

AMÉRICA

Hace poco llegaron rumores sobre la posible traducción de **Mononoke Hime** por parte de **Neil Gaiman (Sandman, Babylon 5...)**. Pues bien, *Neil Gaiman* en persona ha desmentido que se esté encargando de la traducción de *Mononoke Hime*. Por lo visto ya contaban con una traducción anterior y el sólo se está encargando de la adaptación de la traducción al inglés, esto es, arreglar la traducción literal para que pueda ser doblada. ¿Por qué lo hace?. Estas son las razones que dio:

1. Harvey Winstley se lo pidió muy atentamente.
2. Es divertido. Todos los proyectos que tenía hasta ahora empezaban a saturarme y esto es algo diferente.
3. Es un desafío. Nunca he hecho nada parecido y probablemente no vuelva a hacerlo.
4. Si **Leonardo Di Caprio** dobla a **Ashitaka** podré conseguir un autógrafo para mi hija de 12 años.
5. Me gusta la película.

En un artículo del **Hollywood Reporter** se anuncia que la Disney tiene pensado sacar **Mononoke Hime** en versión original y doblada. Sin embargo parece que la fecha inicial prevista para el 26 de Junio podría **retrasarse** por culpa del mundial de Futbol. Lo que se vuelve a confirmar es el lanzamiento en video de **Kiki** para el 22 de septiembre en los EE.UU

Parece que empiezan a aparecer copias piratas de **Mononoke Hime** incluso antes de su aparición en video. El club **Uranime** de la universidad de Toronto la proyectó en unas jornadas de anime. Se trataba de un fansub de una versión subtitulada al chino (dios, lo que hay que oir).

Se cumplió el séptimo aniversario de la **Miyazaki Mailing list**, foro de reunión y debate de los mayores entendidos sobre el **Estudio Ghibli** y sus componentes del planeta. A ver si nuestra **MLM** consigue llegar a esa edad.

JAPÓN

La escuela para jóvenes directores **Higashi Koganei Son Juku** que el año pasado estaba dirigida por **Isao Takahata**, tendrá este año como maestro a **Hayao Miyazaki**. Y lo mejor de todo, aceptan diez nuevos estudiantes (¡¡yo quiero!!).

Parece ser que el **Senior Studio Ghibli** donde se retirarán Miyazaki y otras viejas glorias ya tiene nombre definitivo: **Atelier Nibariki**. Nibariki es, desde 1984 la firma que utilizan Takahata y Miyazaki en todos sus trabajos. Significa **Dos Caballos de Potencia**.

El propio **Hayao Miyazaki** dio a entender que su próxima película sería un trabajo no muy largo y que probablemente estaría terminado para antes de fin de siglo.

En un 5 de Abril de hace 20 años, la NHK japonesa emitió el primer capitulo de **Mirai Shonen Konan**, el primer trabajo como director de **Hayao Miyazaki**. Para conmemorarlo se volvió a emitir el primer capítulo de la serie. Otra serie de televisión muy conocida por estos lares está de moda: Bandai anuncia la venta de la serie **Ana de las tejas Verdes (Miyazaki, Takahata y Kondo)**, para el 25 de Mayo. Serán **13 volúmenes de 4 episodios** a 4.800 yens.

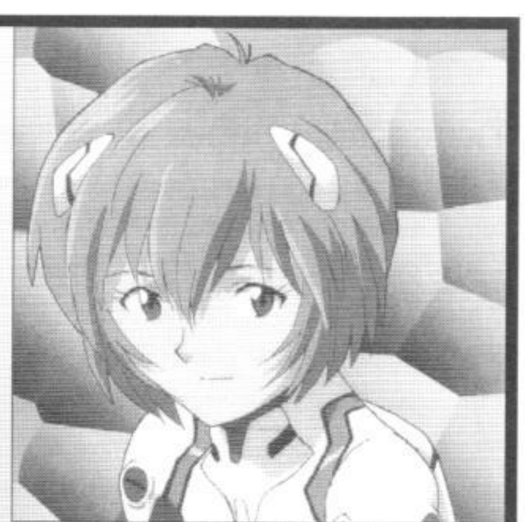
Después de 9 meses **Mononoke Hime** sigue en cartel en algunos cines de Shinjuku. La recaudación alcanzo los **150 millones de dolares** y sólo en Japón más de 14 millones de personas han visto la película. Y para seguir con el éxito y, aunque no es oficial del todo, parece ser que Buenavista comenzará la distribución en video en Japón de **Mononoke Hime el 27 de Junio**. El precio: **4500 yens**.

BRAHMA

TOT O- JOX

IMPORTACION DE NOVEDADES

REPUBLICA ARGENTINA, 47
08304 MATARO (BARCELONA)
APDO. DE CORREOS Nº 154 08300 MATARO (BARCELONA)



MVL : 907 23 70 40 TLF : 93 790 70 41 FAX : 93 796 17 87

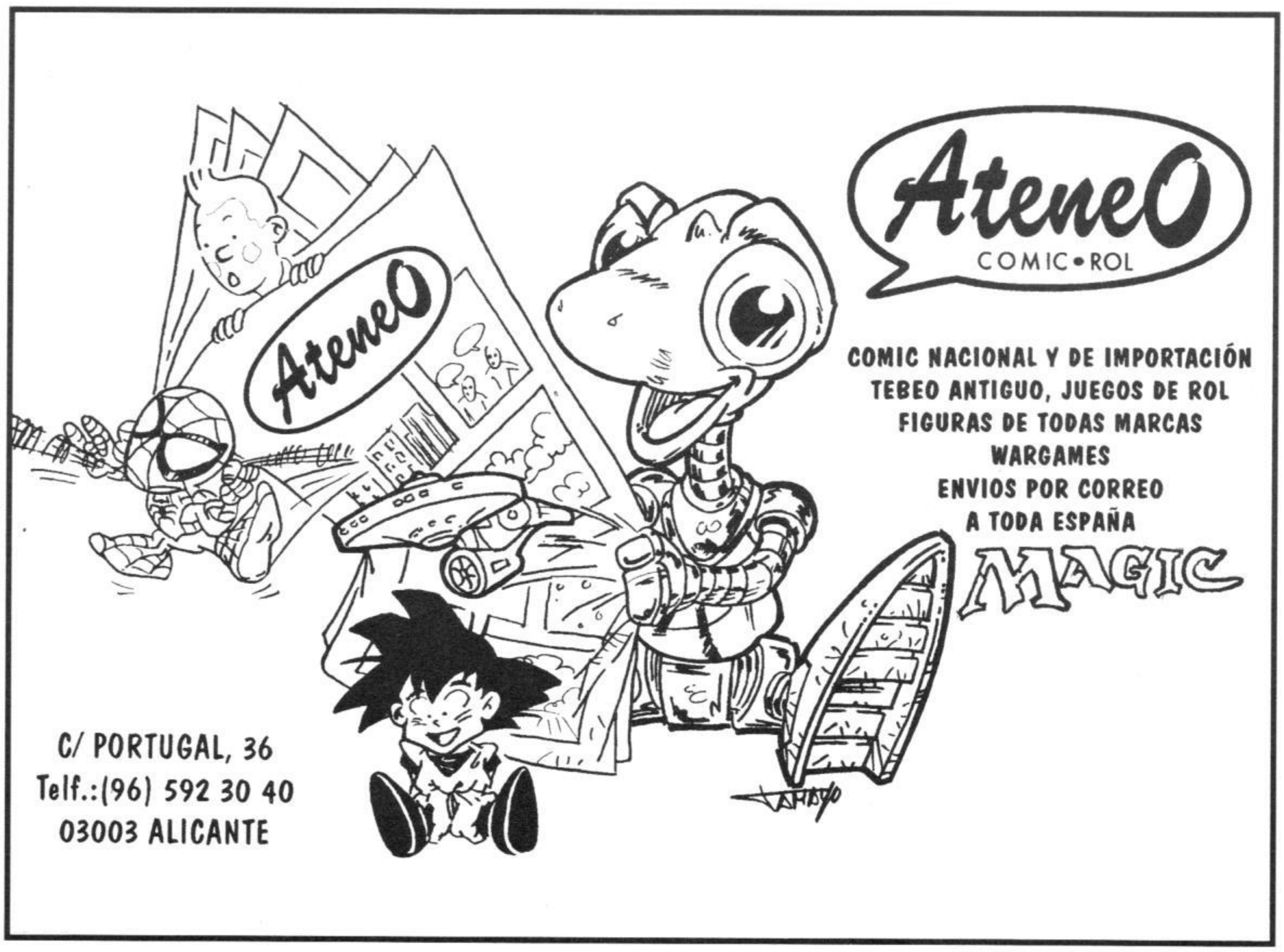
MANGAS, FIGURAS, VIDEOS PAL INEDITOS, CASSETTES, POSTERS, LLAVEROS, VIDEOJUEGOS, TAPICES, CARDS, PUZZLES, MAQUETAS, SUPER DEFORMEDS, CALENDARIOS, BARAJAS, RELOJES, PELUCHES, LIBROS DE ILUSTRACIONES, ALBUMS, PEGATINAS, MATERIAL ESCOLAR, CAMISETAS Y MUCHO MAS ! ! !

✷ FINAL FANTASY ✷ DORAEMON ✷ TEKKEN ✷ YU YU HAKUSHO ✷ GUNDAM ✷

VENTA POR CORREO MUNDIAL

SOMOS LIDERES

SOLICITA AHORA NUESTRO CATALOGO GRATUITO POR CARTA, TELEFONO O FAX.



mass ANIME

Para que la revista sea más clara hemos decidido separarla en bloques. Y el primero es éste, el de anime. Para agilizar esta parte y que sea un poquito más divertida, para empezar tenemos esta nueva sección, *La picota*, donde cuatro de nuestros colaboradores y colegas comentarán algún anime que hayan visto recientemente.

Como inauguración nos hemos decidido por un shojo que goza de gran popularidad entre nosotros, la adaptación al anime del manga de Wataru Yoshizumi *Marmalade Boy*.

Para que no os quejéis, este mes nuestros comentaristas son bastante conocidos entre vosotros. Por un lado tenemos a **Núria Peris**, dibujante de *Akuma* y de *El Vuelo de Skuhm*, así como de algunas portadas de esta revista, a **Rafa Gallardo**, un nombre bien conocido en este mundillo del maga y del anime, y que algunos de vosotros tal vez conozcáis gracias a su fanzine, el *Kimagure* (¿a que ahora sí os suena?).

También contamos con la inestimable colaboración de **Ana María Meca**, editora de la línea manga de Planeta de-Agostini, otra fan acérrima de la serie, y por último, la que escribe, vuestra humilde servidora , **Annabel Espada**, la coordinadora de esta revista y la encargada de conseguir las cintas de *Marmalade*. Ah, y no os lo toméis muy a pecho ni os enfadéis con nosotros: sólo damos nuestra opinión.

La Picota

Este mes: MARMALADE BOY

NURIA PERIS

2

Del manga poca cosa voy a decir, ya que no me atrae en absoluto, pero admito que la historia, que es la misma que la de la serie de televisión, tiene su coña. Del anime destacaría la película que relata el primer encuentro entre Miki y Yuu. Tiene mejor animación que la serie y unos personajes invitados de lo más pintorescos, los Gastaman Brothers. De la serie en sí sólo quiero añadir que lo que te engancha es la facilidad para cachondearte de los protagonistas, secundarios y las múltiples situaciones. Sólo apto para otakus poco exigentes.

ANNABEL ESPADA

4

La primera vez que vi esta serie temía que fuera un shojo pasteloso e intragable, pero la verdad es que quedé enganchada. Lo que más me gustó fue ver un anime costumbrista, sin artificios como poderes mágicos, mechas o mundos alternativos: un culebrón, ni más ni menos. Personalmente la baja calidad de la animación no me molesta, siempre me importa que detrás de los efectos haya historia, y en *Marmalade Boy* hay para parar un carro. En Italia ya la han emitido, así que tal vez no es imposible que un día aparezca en nuestras cadenas (sí, sí, y yo me lo creo).

RAFA GALLARDO

5

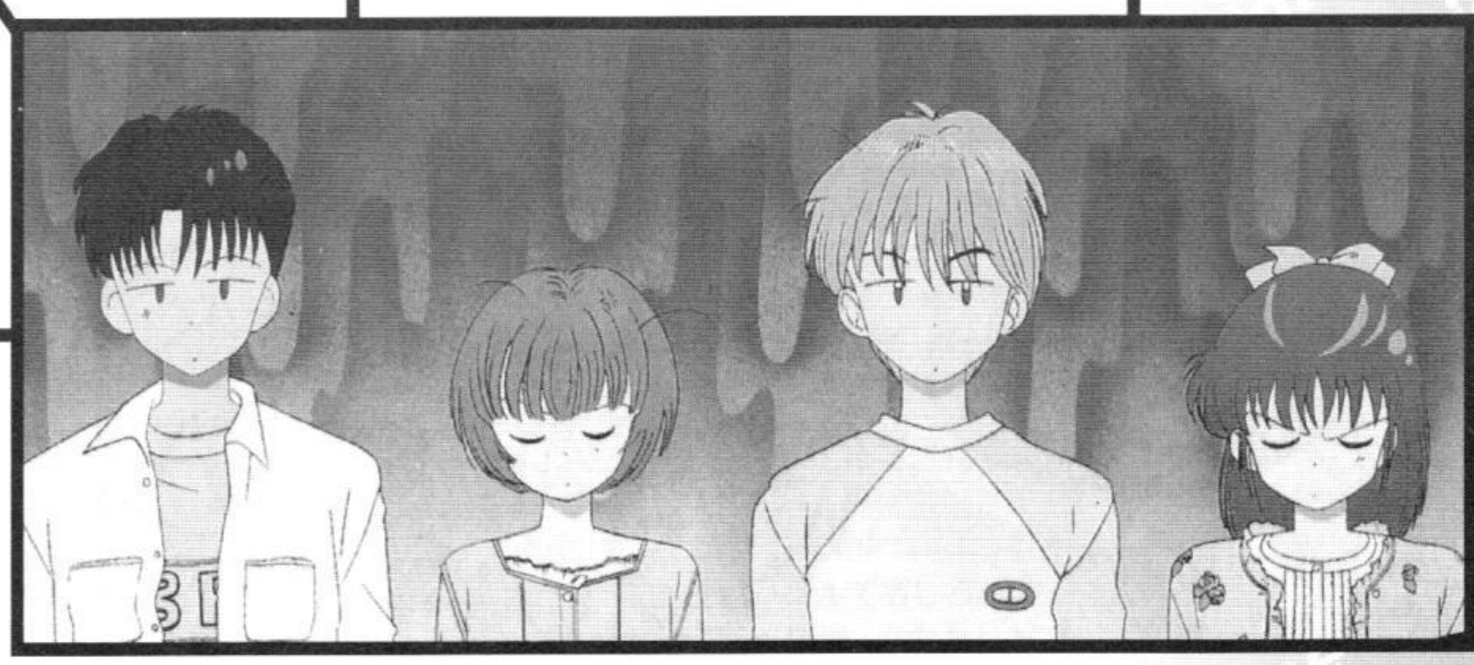
Cuando descubrí *Marmalade Boy* en la revista *Ribon*, la verdad, me gustó mucho. Su dibujo era muy estándar, pero estaba muy chulo. A los dos meses de seguir la historia, ya me enloquecía. Ese sentirse tan identificado con algún personaje, o soñar que te ocurran las cosas que a ellos les pasa... Al adquirir los 8 tomos y el art book ya estaba convencido de que *Marmalade* era una de las series que más me gustaban... Pero después de ver el anime, sólo puedo decir una cosa: *Marmalade*, junto con *Kimagure*, es mi serie favorita...

P.D.: Hay momentos en que la calidad de animación no cuenta para nada...

ANA MARIA MECA

3

Es ideal si eres la clase de espectador que se enamora de las cosas, y busca constantemente una serie que seguir. Una vez superado el "período de enganche", en el que esperas y esperas que Miki se decida sobre sus sentimientos y/o desarrolle un poco de cerebro, empiezan a interesarte la situación, los cambios del guión, los personajes inesperados... vaya, se empieza a disfrutar tal como está. ¿Fomenta el masoquismo? No; es un excelente culebrón, basta con perderse un poco el respeto a uno mismo (o, si se es una chica, retroceder a la adolescencia) para empezar a disfrutarlo.



Marmalade Boy (Wataru Yoshizumi/Shueisha/Toei Doga)
Serie de televisión de 76 episodios emitidos en Japón entre el 13 de marzo de 1994 y el 3 de septiembre de 1995 con supervisión y diseños de la autora.
Película de 20 minutos de duración estrenada en la *Spring Anime Fair* el 4 de marzo de 1995.

TENCHI MUYO!

por Ismael Herrero

Ya he perdido la cuenta de los años que han pasado desde que Manga Vídeo sacó al mercado el séptimo capítulo de la OVA de *Tenchi Muyo!*, el especial. ¿Fue en verano? La verdad es que no lo recuerdo muy bien, ha pasado tanto tiempo... Los muchos aficionados que generó este anime esperó y esperó que lo continuaran, mientras buscaban ávidamente alternativas como cintas de otros países o incluso un mísero resumen para saber qué pasaba. ¿Tenchi se quedará con Ryoko? ¿Mihoshi encontrará su cerebro?¿Quién es Tsunami? ¿Sasami se dará cuenta de que la explotan como ama de casa? Éstas son sólo algunas de las muchas preguntas que se planteaban los otakus y, la verdad, ya habíamos perdido cualquier atisbo de esperanza de que Manga Vídeo se portara y finalizara esta OVA (lo de que editaran las películas, especiales, la OVA de *Pretty Sammy* o las dos series de televisión eran sueños imposibles).

Pero mira por dónde tendremos más *Tenchi* gracias a Satoshi Kon y a Katsuhiro Otomo. Supongo que recordaréis que para este Salón del Cómic estaba previsto el lanzamiento en vídeo de *Perfect Blue*, un thriller psicológico muy interesante y que apoyábamos incondicionalmente. Pero el mes pasado ya comentamos que para el Salón sería imposible, ya que se había decidido hacer un pase en cines de dicha película. Cosa que nos hace muy felices, pero que plantea un problema de cara al Salón: no hay ninguna novedad. Así que se han sacado de la manga la continuación de *Tenchi*. No hay mal que por bien no venga.

Por fin veremos en español la finalización de las aventuras de Tenchi Masaki y su cohorte de prometidas y animalillos varios. La primera cinta incluirá los capítulos 8, 9 y 10, seguida de otra cinta con los episodios 11 y 12 y finalizando con otra cinta que incluirá el último capítulo (el mejor de toda la serie, con diferencia), y el *Mihoshi Special*, el debut de Pretty Sammy y Kiyone. ¿Quiénes son esas dos? Un poco de paciencia.

Recordad que dejamos a nuestros amigos en el capítulo especial, el número 7, en el que tras la lucha contra Kagato, Ayeka y Ryoko se veían demasiado influenciadas por el shojo manga e intentaban atrapar a Tenchi desplegando sus artes femeninas (o, al menos, lo intentaban).

El octavo capítulo profundiza un poco más en el pasado de Wasshu (o pequeña Wasshu, como le gusta que le llamen), a través del primito de Tenchi, un bebé que deben cuidar por enfermedad de su madre. Mihoshi, Ayeka y Ryoko se esfuerzan por atenderlo, pero es demasiado para ellas y es Wasshu quien acaba ocupándose del pequeño.

No es hasta el noveno capítulo cuando descubrimos la verdadera identidad de Tsunami (uno de los árboles de la casa real de Jurai y la bella y misteriosa joven que ayudó a Tenchi en su lucha contra Kagato) y, por ende, la de Sasami, ya que nuestra adorable niñita de enorme ojos rosados esconde un terrible secreto que no se atreve a confesar a nadie. No voy a decir nada más porque si os lo desvelo, seguro que me odiaréis.

El décimo capítulo es el último de esta serie retrospectiva en la que se han cen-

trado, sobre todo, en la personalidad de los protagonistas más misteriosos, como Wasshu o Sasami.

Ahora le toca a Ryooki, la nave de Ryoko, porque por culpa de una trastada de su dueña cree que Tenchi la odia y se deprime muchísimo. Busca ayuda en su "abuela" Wasshu, pero desencadena un problema mucho mayor al provocar a unas criaturitas marinas (en las que Wasshu se basó para crear a Ryoko y Ryooki). Las cosas toman un giro inesperado cuando, para controlar a la criatura, Ryooki las asimila y, al tener más "materia" (o masa física), el adorable conejigato crece hasta tomar una forma un poco diferente a la que estamos habituados.

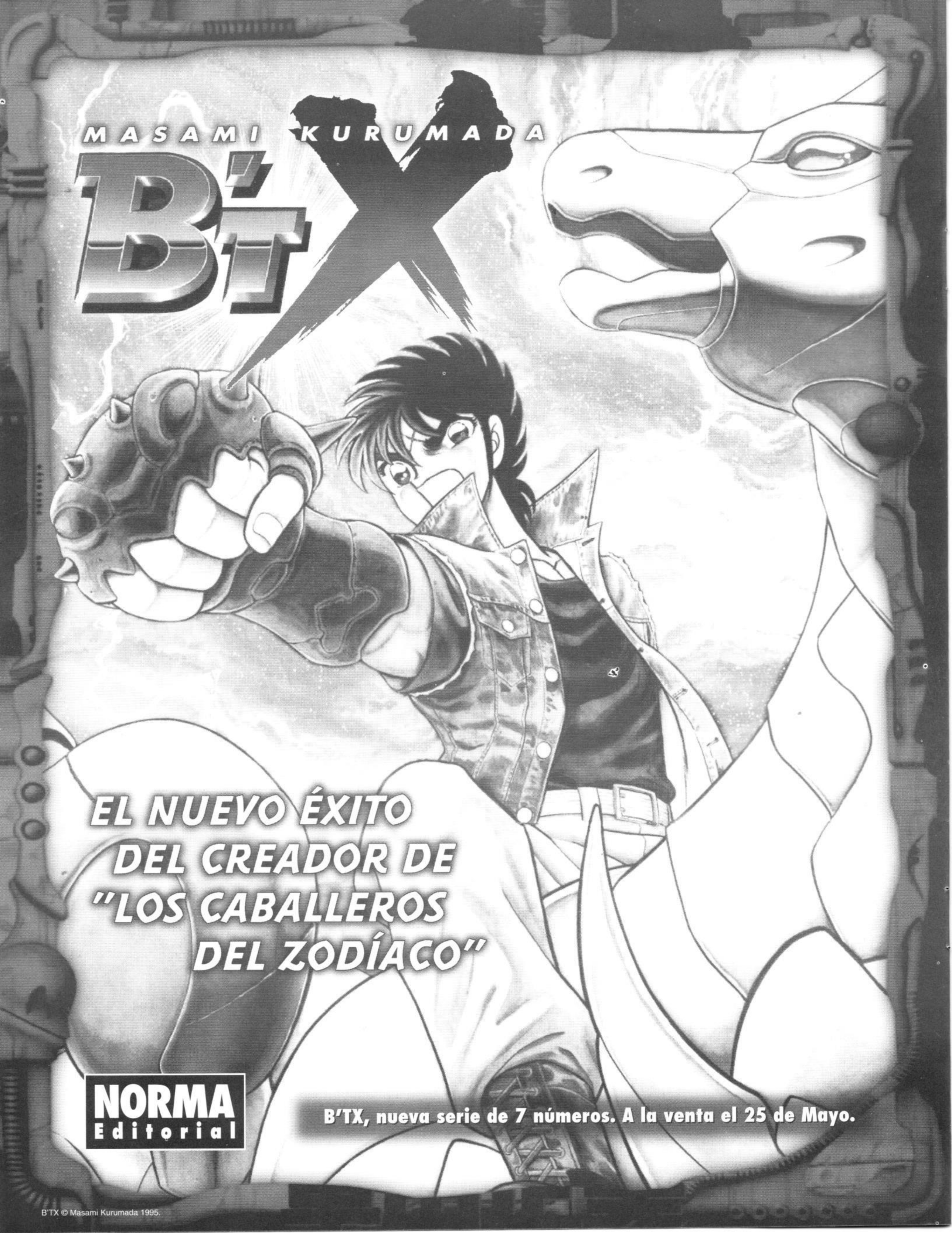
En los capítulos once y doce hay otro enfrentamiento contra un malo maloso, el Dr. Clay, que rapta a Ryoko para infiltrar a una de sus creaciones en la casa Masaki y que rapte a Wasshu para llevarla ante Tokimi-sama, una forma de vida superior que lleva buscando a Wasshu desde hace siglos (recordad que Kagato la tuvo prisionera durante unos 5000 años). Los problemas para el Dr. Clay comienzan cuando la asimilación de Ryoko que ha hecho su androide Zero es tan perfecta que también siente lo mismo por Tenchi, por lo que no puede cumplir su misión de ningún modo. Clay le ordena que elimine a Tenchi porque le distrae de su misión, y Zero/Ryoko debe cumplir sus órdenes... ¿tendrá suficiente valor?

El último capítulo de la OVA es el mejor de toda la serie, sin lugar a dudas.

Tras la lucha contra Clay y aprovechando que Mihoshi se ha ido para entregar su informe sobre la lucha contra Kagato (varios meses tarde, por cierto), la familia Masaki y sus invitadas hacen vida normal, la cual es interrumpida por la llegada de una hermosa dama del planeta Jurai: Funaho, la madre de Yosho. Y no ha venido sola, sino acompañada por la madre de Ayeka y Sasami, que ha ido directamente a ver a sus hijitas queridas.

Funaho ha vuelto a la Tierra para hablarle a su hijo del informe de Mihoshi, considerado alto secreto en la Policía Galáctica, y de paso para ver a su hijo después de 700 años, ya que él ha descuidado a su madre por otra mujer. La madre de las chicas por fin ha encontrado a su hijita Sasami, después de confundirla con Ryoko (para no perdérselo), y a Ayeka, su adorada y cariñosa hija mayor. Las reinas de Jurai no han llegado solas, sino que su real esposo las acompaña para llevarse de vuelta a sus hijas. No quiere ni oír hablar de la relación entre Tenchi y Ayeka, y menos cuando ya le ha encontrado a su hija un esposo digno de su rango, una cosa con el pelo rosa y bastante amanerado. Para permitir que su hijitas se queden en la Tierra, Tenchi debe vencer al nuevo prometido de Ayeka, pero bueno... no voy a contar nada más. En la misma cinta se incluirá el *Mihoshi Special*, unos 30 minutos de animación en los que Mihoshi relata uno de los muchos casos que ha resuelto en su carrera en la Policía junto a su sufrida compañera Kiyone. Hace su aparición la nueva luchadora por el amor y la justicia, Pretty Sammy, y atención al ending, muy bonito, que narra la historia de Pretty Sammy y su amado Tenchi.

Nos encontramos ante uno de los lanzamientos más interesantes del año, no sólo por la calidad de la animación, sino porque se trata de un clásico en el anime español. Quién sabe si, después de *Tenchi*, Manga Vídeo no se decide a finalizar las otras series como *Macross Plus* o *Bubblegum Crisis* que dejó a medias.


MASAMI KURUMADA
B'TX
EL NUEVO ÉXITO
DEL CREADOR DE
"LOS CABALLEROS
DEL ZODÍACO"
NORMA
Editorial
B'TX, nueva serie de 7 números. A la venta el 25 de Mayo.
B'TX © Masami Kurumada 1995.

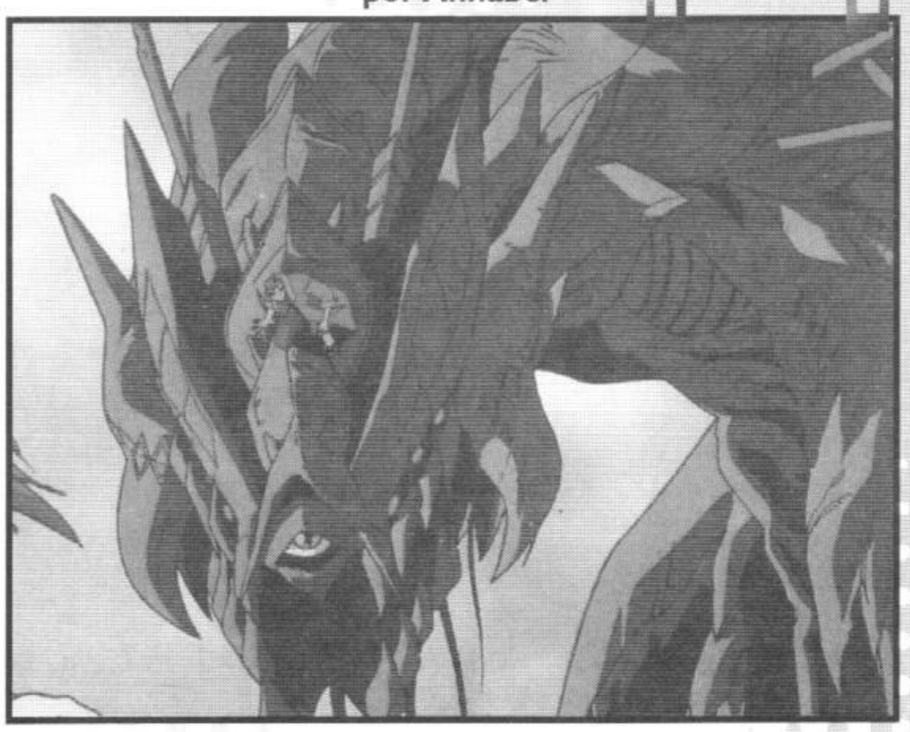
BLUE SEED

por Annabel

La obra más conocida de Yuzo Takada es, sin duda, *3x3 ojos*, que ya va por el tomo tropocientos en Japón. Esta serie parece tenerle totalmente absorbido y ha hecho poca cosa más: un par de historias de *Genzo*, el marionetista, *Cat girl Nuku Nuku* (ahora su segunda serie, publicada en el *Shonen Ace*) y *Blueseed*. Esta última tampoco es que tenga mucho material, sólo dos tankoubons, pero eso no supuso ningún problema a la hora de hacer una serie de televisión con esa idea.

La serie empezó a emitirse el 5 de noviembre de 1994 y continuó durante 26 episodios, una temporada completa. En esta ocasión, Takada vuelve sobre su tema preferido: la mezcla de leyenda y mundo actual que tan bien le funciona en *Sazan Eyes*. Pero para *Blueseed* rescató una de las leyendas japonesas más conocidas por los amantes del manga y anime, la leyenda de Susano-oh. Sí, la misma de *Orion* y de una de las Super OVAs de *Ranma*. Pero para saber más de ella es mejor que os leáis el recuadro adjunto.

Blueseed comienza metiendo al espectador directamente en la trama. Una chica, Kaede, hace caso omiso de Takeuchi y desaparece, no sin antes decirles que protejan a "la otra Kushinada". La siguiente escena es la de una muchacha que está purificándose en una gruta bajo la atenta mirada de su abuela. La chica, Momiji, siente una llamada que no sabe identificar, y su abuela le repite, como una letanía, que no se deje tentar porque su vida le pertenece a Japón y que algún día tendrá que sacrificarse por todos sus habitantes: ése es su destino. Momiji no hace demasiado caso y se va a clase. Pero por el camino un chico le sale al paso diciéndole que le sabe muy mal, pero que va a matarla. La llegada de Kunihida y de Takeuchi lo impide, hiriendo al joven, y Momiji va a clase.



El misterio se desvela: Momiji y Kaede eran gemelas, las descendientes de la legendaria princesa Kushinada y las únicas capaces de aletargar a los aragami (unos monstruos vegetales) si son sacrificadas, gracias a la onda electromagnética de su sangre.

Pero si la Kushinada es sacrificada en un campo de cerámica especial, que absorbe las ondas, ese poder hará que los aragami dominen Japón. Ahora que Kaede ha desaparecido, la misión del TAC (un departamento del gobierno que vigila a los Aragami e investiga cómo destruirlos), debe proteger a Momiji para que llegue sana y salva al sacrificio, si es necesario.

Momiji aún no sabe nada de todo eso, sólo que ha tenido un día muy extraño. Y lo que le falta, porque un Aragami ha poseído al árbol del instituto y busca a la Kushinada para sacrificarla. Kusanagui, por su lado, también va tras ella y se la arrebata a Orochi (el de la leyenda), para librarse de su destino. Cuando era un bebé, Orochi mató a su familia y le dio siete mitama (las semillas azules), para que protegiera a la Kushinada de los estúpidos humanos. Desde siempre vigiló a Kaede y ahora que ha muerto quiere acabar con todo y ser libre. Pero es incapaz de dañar a Momiji porque se parece demasiado a su hermana, de la que estaba enamorado, y ambos son capturados por Orochi. Fu-

KOME

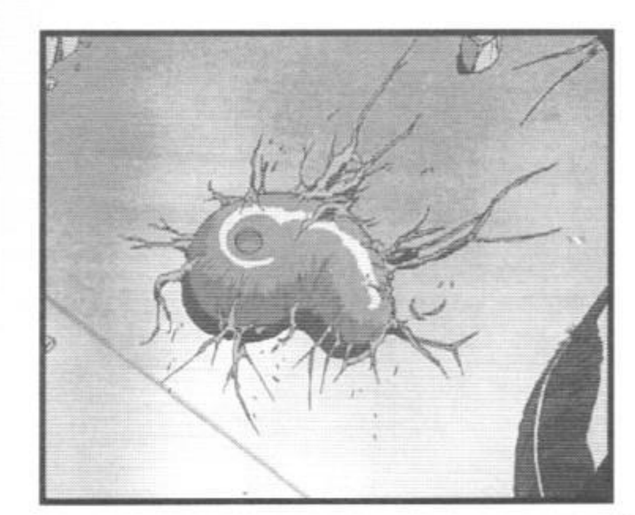
TAKEUCHI

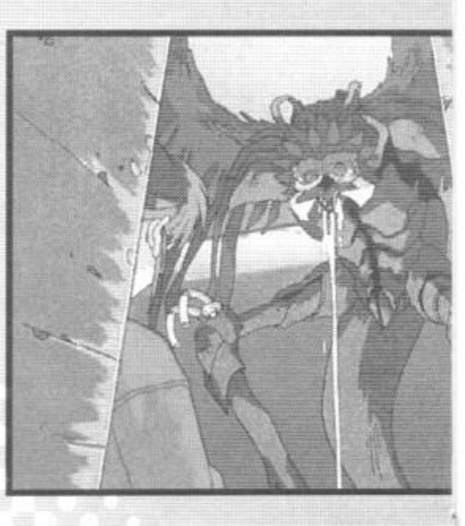
KUNIHIDA

SAKURA

YAEGASHI

MATSUDAIRA





rioso por su desobediencia, Orochi intenta ponerle a Kusanagui su octava mitama para que pierda la voluntad y le obedezca, pero Momiji se interpone y le inserta la semilla. El TAC prueba una nueva arma contra el monstruo, destruyéndolo, y Momiji se incorpora al equipo para ayudarles en la detección de aragamis (gracias a su mitama) y para tenerla bajo control.

Los siguientes episodios profundizan un poco más en la personalidad de los componentes del TAC, cada uno centrado en un personaje y la destrucción del aragami de turno. La trama está prácticamente parada, mientras Momiji se adapta a la rutina del TAC y se enamora de Kusanagui (pues claro, ¿qué esperabais?). Pero tras la incorporación de Sakura al grupo (una mezcla de sacerdotisa e idol single americano japonesa y encima espía de la CIA), los sucesos se precipitan. Kaede vuelve, acompañada de Murakumo, un aragami muy poderoso contra el que Kusanagui no puede enfrentarse y con un bebé en brazos: el dios Susano-oh. Comienzan su recorrido por Japón marchitando y destruyendo bosques, visitando las cuevas sagradas donde Susano debe recoger energía para crecer y devolverle a Japón el esplendor de antaño, cuando gobernaba la Naturaleza... Ah, por cierto, deben destruir a la humanidad, pero, ¿qué importa?

El gobierno japonés se ve desbordado por los continuos desastres naturales que asolan las ciudades como terremotos y, sobre todo, el crecimiento en el centro de las mismas de unas enormes estructuras como semillas imposibles de destruir; al fin deciden evacuar a la población a un lugar seguro. Momiji intenta que Kaede la escuche, que crea como ella en la humanidad y que abandone el plan de destruir Japón, pero Kaede la ignora y en el choque posterior, cuando Momiji aparta a Kaede, la mitama de Momiji pasa a Kusanagui, dándole poderes completos (hasta ahora sólo podía volar si iba con Momiji, al unirse las ocho semillas). Empiezan a plantearse seriamente el sacrificio de la Kushinada, a pesar del rechazo del Primer Ministro. Pero Kunihida nunca había pensado entregar a la Kushinada en sacrificio e intenta ganar tiempo para conseguir un arma capaz de detener a Susano-oh usando las ondas de la sangre de las Kushinadas. Matsudaira y Yaegashi por fin logran dar con el Pulso de la Kushinada, la frecuencia correcta que hace que la sangre de las Kushinadas detenga a los aragami, y creen que con ello podrá destruirlos sin tener que matar a Momiji.

Para destruir Japón (como es impuro, Susano-oh ha decidido que desapararezca), quiere crear un eclipse solar que desencadenará el caos. Mientras el TAC intenta conseguir la energía suficiente para generar el Pulso, Kusanagui, ahora con las 8 mitamas de Orochi, se enfrenta a Murakumo para ganar tiempo, pero es inútil, no consiguen detenerlo y Kusanagui cae, dándolo todos por muerto menos Momiji, que insiste desesperadamente en que aún vive.

El gobierno emite un comunicado especial por televisión diciendo que encuentren a Momiji Fujimiya porque debe ser sacrificada para salvar Japón de los aragamis, iniciándose su caza. Momiji está tan hundida por la muerte de Kusanagui que acaba entregándose al gobierno porque es su deber para con el pueblo japonés. Sakura se une al TAC para salvarla, y logran convencerla diciéndole que Kusanagui no ha muer-

to para que ella sea sacrificada, sino para que viva. Mientras tanto, vemos que Kusanagui no ha muerto, sino que está siendo revivido por Kaede con el propósito de que se una a ellos. Pero Murakumo cree que es una traidora e intenta acabar con los dos, pero aparece Momiji al notar la energía de su amado y aparta a su gemela del ataque de Murakumo. Cuando se tocan, suena una tonada y una energía sale de ambas: el Pulso de la Kushinada.

Momiji y Kusanagui escapan y ella decide que va a intentar combatir a los aragami si pueden reproducir el Pulso de Kaede para que funcione. La última noche, todos están en vela sin saber qué va a pasar, pero cuando llega la hora del eclipse Momiji se dirige al templo situado bajo el Palacio Presidencial, construido 400 años atrás, y comienza la danza de purificación. Las enormes estructuras de las ciudades se abren y empiezan a salir esporas que convierten a los humanos en aragamis, iniciando la destrucción.

Momiji comienza su rito, intentando salvar a la humanidad, y por fin lo consigue, a la vez que Kusanagui combate y vence a Murakumo, ahora rey de los aragami. Momiji usa toda su energía para reproducir la melodía de la *Matsuri* (fiesta popular), y todos los habitantes de Japón salen a las calles para bailar y danzar sin que las esporas les afecten, purificando su país.

Pero Momiji ha usado toda su energía para ello y cuando Kusanagui llega al templo ya ha muerto, dando su vida por Japón. Susano vuelve a ser un niño de pecho y Kaede ha decidido dormir con él hasta que vuelvan a necesitarlos, pero antes de irse le pide a Susano que le devuelva la vida a Momiji.

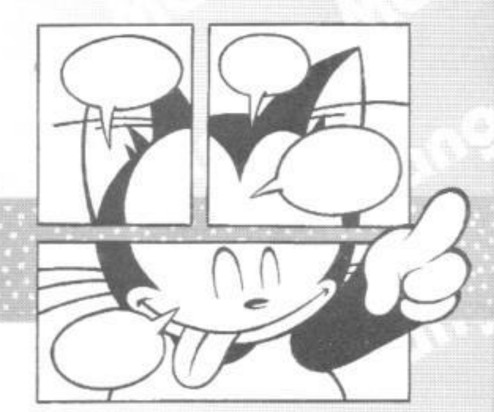
En los créditos del último episodio vemos a Momiji y Kusanagui caminando juntos, a Kunihida y Takeuchi también juntos, a Matsudaira con su hijo y Yaegashi presentándole a Kome a su madre. Un happy end total. Actualmente se emite en Japón la continuación de esta serie en forma de OVAs, pero poco sabemos de ellas, sólo que una nueva amenaza se cierne sobre la Kushinada. Veamos si podemos verlas pronto.

Blueseed es otro de los mangas que se basan en la antigua mitología japonesa, por lo que a veces es un poco difícil seguirlos si no tienes alguna idea de cuáles son sus dioses y leyendas. Uno de los más conocidos es el dios Susano Orbatos, que hizo su aparición estelar en el *Orion* de Masamune Shirow, donde se unía a una tal princesa Kushinata o Kushinada, para no sé qué de un naga de nueve cabezas ... ¿os suena de algo?

La leyenda original cuenta que Susano era un dios bastante gamberro que fue desterrado del cielo por sus fechorías. Fue a parar al río Hi, en Izumo, al sur de Japón, donde vio a un anciano matrimonio que lloraba. Le explicaron que cada año una serpiente de ocho cabezas (Yamato no orochi), venía y se comía a una de sus hijas; ya sólo les quedaba una, y Orochi estaba a punto de llegar. A cambio de su hija, Susano se comprometió a salvarla (al fin y al cabo, es un dios). Convirtió a la chica en una peineta que se puso en el pelo y llenó ocho cuencos con sake, haciendo que Orochi los bebiera y se quedara dormido. Con su espada Totsuka la mató y le abrió el vientre (otros dicen que la cola), y allí encontró la espada mágica Kusanagi (cortacésped), un espejo y una joya, los tesoros sagrados de Japón que están en poder del Emperador de Japón.

Pero no sólo Shirow y Takada se han fijado en esta antigua leyenda, sino que Rumiko Takahashi también la usó (al menos en parte) para *Ranma 1/2*, en la historia que aparece en los tomos 25 y 26, donde aparece una serpiente de ocho cabezas llamada Orochi, cuya única debilidad es el sake y las mujeres hermosas. Y seguro que la han usado más... pero no son tan conocidos.

MANGA
TOY'S S.L.
¡TODO EN MERCHANDISING!
POSTERS, RAMY CARDS, FIGURAS,
MAQUETAS, HUCHAS, LLAVEROS Y TODO LO
QUE PUEDAS IMAGINAR DE TUS SERIES FAVORITAS.
¡TU TIENDA MANGA EN L'HOSPITALET!
C/ MUNS 3-5 08902 L'HOSPITALET DE LLOBREGAT
METRO STA. EULALIA (L1) TELF. 421 78 60 FAX. 421 76 13



Confesiones: CELS PIÑOL

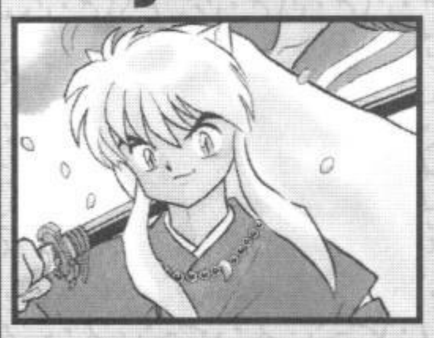
Mejor personaje

1. Urd (Ah! Mi Diosa!)
Es mi personaje favorito porque es malvada.

2. Mayor Kusanagui (The Ghost in the Shell)
La aprecio sobre todo porque es efectiva y fría.

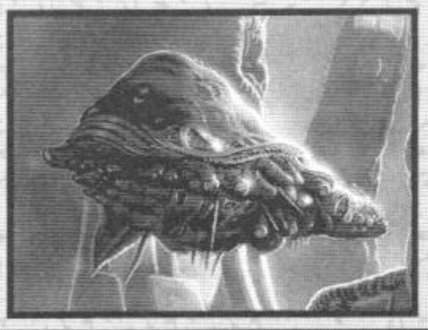
3. Shampoo (Ranma 1/2)
Shampoo está transtornada, es tan conflictiva como una fusión de todas mis novias.

Mejor serie inédita en España



1. Inuyasha, de Rumiko Takahashi
Me gusta, sobre todo, porque es un manga histórico. He seguido las obras de Rumiko Takahashi, casi siempre contemporáneas, y me gusta ver algo que se sale un poco de su época habitual.

2. Outlanders, de Johji Manabe
La verdad es que si me fijo tanto en esta serie es porque Roke González me ha insistido muy mucho en ello. Tengo unos cuantos números sueltos en inglés, de los primeros que llegaron a España, y tengo muchas ganas de leer la serie completa.



Mejor serie editada en España

1. Appleseed, de Masamune Shirow
Fue la serie que me inició en esto del manga. Me compré los primeros números porque tenían portadas de Arthur Adams, un autor que me gusta mucho, y después descubrí en el interior a Shirow. Me encanta la parafernalia que rodea las obras de este autor.

2. Ah! Mi Diosa!, de Kosuke Fujishima
Creo que es uno de los mangas más sensibles que se han publicado. Lo mejor son los diseños de Kosuke Fujishima y los modèlitos de las chicas.

3. Dominion Tank Police, de Masamune Shirow
Primero vi las OVAs, y me gustó especialmente por la banda sonora. Lo que más me atrajo de la serie fue el nombre del tanque de Leona, Bonaparte. Me gusta, aparte de por ser de Shirow, porque tiene personajes trepidantes (Annapuma y Unnipuma).

OPINIÓN

Hablar de ciertos temas suele ser peliagudo. La gente tiende a malinterpretar lo comentado y dramatiza en exceso lo que simplemente pretende ser una crítica constructiva. Pues bien, a pesar de que alguien pueda sentirse molesto (no es mi intención), creo que es necesario denunciar lo mal que se está tratando a los autores españoles que hacen manga en las diferentes revistas del medio. No es algo que sea nuevo, después del pasado Salón del Manga fueron contadas las reseñas que aparecieron sobre las novedades que habían sido publicadas durante la celebración del mismo. Pero ha sido la aparición de la nueva revista *Dokan* lo que me ha acabado de poner nervioso. *Dokan* es una revista dirigida por una dibujante que, a buen seguro está sensibilizada con el tema y, sin embargo, a pesar de que para el Salón del Cómic hay anunciadas varias salidas de manga español, en ningún momento se comenta el hecho, sea en las noticias o en cualquier otra parte. Seguramente no es un olvido consciente, seguramente la dificultad que supone sacar un número uno de una revista de textos hace difícil cubrir todas las posibilidades informativas del sector y probablemente lo que pasó es que la coordinadora de la revista no pudo informarse de todo. Pero de todos modos creo que ya es hora de que los que estamos trabajando en revistas entendamos que trabajar en un medio de comunicación supone una cierta responsabilidad, al menos informativa, y que hay que intentar ser meticulosos y aprovechar al máximo el espacio que tenemos para promocionar el mundillo y no sólo productos más o menos desconocidos que, tal y como está el patio, jamás veremos en nuestras pantallas o en nuestras tiendas especializadas. Si luego se quiere machacar el producto pues fantástico. No creo que haya que mentir sobre la calidad del manga español, pero al menos hay que hablar de él y reconocerle su lugar en el mercado, al fin y al cabo hay colecciones de manga español que venden más que algunas de las series traducidas de las CLAMP en España. Lo dicho, seamos un poco más responsables y apoyemos a los autores de casa, creo que se lo merecen.

Armando Vila

DRAGON HALF 2

La verdad es que, a pesar de la fama que tienen, han sido pocos los mangas de espada y brujería o de fantasía heroica que han llegado a nuestro país. El más conocido es el *Bastard!* de Hagiwara, una mezcla un poco heterogénea de todo lo que se le pasaba por la cabeza a su autor y ayudantes en una pseudo- Edad Media. Este mismo mes también tenemos otro manga de este género, el *Ruin Explorers* de Kunihiko Tanaka. Y para completar el Salón, una esperadísima segunda parte, al menos por la mayor parte de la redacción y en especial por vuestra humilde servidora: *Dragon Half* 2.

Todo el mundo que ha leído las peripecias de Mink para conquistar el amor de Dick Saucer han coincidido en que se trata de un manga muy bueno que combina perfectamente el humor desenfadado y desenfrenado y un dibujo que mejora espectacularmente durante los siete tankoubons de que consta la obra.

Hasta ahora han publicado el material correspondiente a los dos primeros tomos japoneses, y en esta segunda parte veremos el final de esta peculiar saga y los esfuerzos de Mink para librarse de Rufa e intentar que Dick Saucer se fije en ella. Como sabréis todos los que hayáis leído la primera parte de *Dragon Half,* Mink es la hija de Mana, una dragona capaz de cambiar su apariencia a voluntad, y de un ser humano, Rouce, caballero cazador de dragones que malentendió su misión de destruir a los dragones del reino y acabó llevando a uno ante el altar. La consecuencia de su amor es Mink, una adorable adolescente con cuernos, cola y una fuerza espectacular. Pero es una chica normal y corriente, y como todas las chicas del reino está enamorada de Dick Saucer, un cantante muy popular que también se dedica a cazar dragones (el deporte nacional, por lo que parece). Su amor hacia Saucer (y ciertos "pequeños" detalles como que destruya sus golems y la venza en varias ocasiones), hace que la princesa Vena la odie e intente, una y otra vez, desacreditarla ante Saucer o matarla, lo que ocurra antes. El padre de Vena, antiguo señor de Rouce, odia a su familia, y envía a sus secuaces (entre ellos al genial Damaramu) a que acabe con la adorable dragoncita, que ha emprendido junto a sus amigas Pia y Rufa un viaje para encontrar la poción mágica de Pido, que hará que se convierta en humana. Durante su viaje, Mink y compañía se enfrentan a un terrible demonio y a su hijo, al incombustible Damaramu, a Dick Saucer (que se supone que debe odiar a Mink porque es un dragón y quiere vengarse de todos por haber matado a su familia), a la incansable Vena, ideando plan tras plan para acabar con ella, al padre de tan linda criatura, obsesionado con matarla, y así podríamos seguir enumerando la larga lista de enemigos más o menos jurados que tiene la pobre Mink en el mundo. Y no sólo tiene que enfrentarse a sus enemigos, sino también a sus padres, que son dignos de estudio. Sus peleas son antológicas, llegando a verdaderas batallas campales entre mamá convertida en dragón y papá con armadura.

Por mucho que os cante las excelencias de este manga vosotros sois quienes tenéis la última palabra, al fin y al cabo. Si habéis leído la primera parte, es seguro que compraréis la segunda, y más sabiendo que llega hasta el final. Y si no lo habéis leído nunca... ¿a qué esperáis?

por Enrique Pilón

STAR HOUNDS

Tras el *Drácula Returns,* Nacho Fernández ha decidido seguir trabajando al margen de la obra que le hizo famoso, *Dragon Fall*, y probar con otros géneros. Y así otra de las novedades de cómic español para este Salón del Cómic es su último trabajo, *Star Hounds-Génesis*, un producto algo curioso por la mezcla de géneros.

Se basa, principalmente, en el universo *Fanhunter*, con viejos conocidos como Morsa o Ridli Scott, aunque Nacho también ha incluido personajes de cosecha propia como la bellísima Ellen Replay, chica dura donde las haya. Y no sólo es guapa, está cachas y es la mejor pilotando naves espaciales, sino que además tiene un pasado corto y misterioso: fue encontrada amnésica vagando por el espacio en una cápsula de salvamento acompañada solamente por su gato, un animalillo sospechosamente idéntico a Jiji, la mascota de Kiki, la brujita de Miyazaki. Hasta el momento no ha hablado, aunque puede que con el tiempo este gato sea uno de los detonantes de la historia... o puede que no, sólo estamos planteando hipótesis. Cosas más raras se han visto.

El caso es que esta gente (es decir, los protagonistas) son marines coloniales, que dedican su tiempo y sus habilidades a combatir contra los malos, encarnados en contrabandistas hostiles y gente que se dedica a crear el mal rollo en el espacio y si de paso pueden conquistarlo y hacerse de oro, mejor. La lucha del bien contra el mal, en plan cómico y con estilo manga, ni más ni menos.

Si bien se trata de un *spin-off* oficial del universo *Fanhunter* y lo protagonizan personajes *made in* Cels (con su permiso, claro), Nacho no quiere aprovecharse de ello, y para demostrar que él también sabe hacerlo bien ya ha introducido personajes nuevos para que, con un poco de tiempo, le permitan alejarse más y más de esta base y pueda llegar a crear una historia independiente, a la vez que profundizar en sus propios personajes y conseguir que clásicos como Morsa sean sólo artistas invitados, ya que el peso de la historia recaerá en los frágiles hombros de Elly (es que Ellen no le gusta... y cualquiera le lleva la contraria). De este modo consigue que los fans de Cels lo prueben, cosa que tal vez no harían si tuviera un argumento nuevo, aunque Nacho ya tiene su nutrida e icondicional tropa de aficionados.

En esta ocasión Nacho también se ocupa del dibujo y del guión, dejando la tinta en manos de Eduardo Alpuente; con las cosas así, suponemos que el autor tendrá más tiempo para acabar más el manga, y no sólo preparar un buen guión, sino completarlo con un buen dibujo, con fondos, buenos diseños, en fin, esos detallitos que hacen que un manga valga la pena independientemente de su origen, japonés o de Valdebotijos de Arriba.

por Ismael Herrero

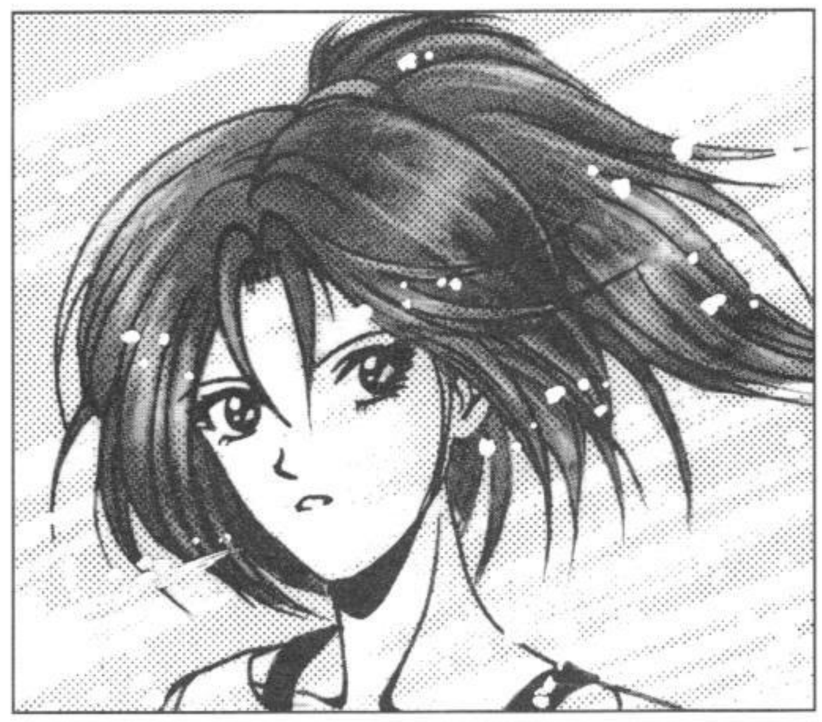
COMO DIBUJAR MANGA

El manga tiene un estilo gráfico que lo hace muy atractivo para todos sus seguidores e incluso para gente que no le atrae especialmente este género de cómic pero le gusta su estética.

Hace unos años surgió en España un movimiento de jóvenes autores que seguían un poquito una estética manga, adaptando ciertas características del género a su estilo propio y evolucionando basándose en la estética del manga japonés. Desde entonces son más los autores, tanto españoles como se fuera de nuestras fronteras, los que se fijan en el buen hacer de los mangakas japoneses a la hora de inspirarse para sus obras o buscar ideas nuevas.

Pero si eres un otaku y te gusta dibujar, puedes llegar a tener ciertos problemas a la hora de ponerte a dibujar manga. En las escuelas de cómics no está totalmente aceptado y tal vez te cueste poder hacer manga como a tí te gusta. Faltan libros o manuales que sienten ciertas bases a la hora de ponerse a dibujar manga específicamente, aunque tampoco hay muchos que se dediquen a cómo dibujar cómics. Sabiendo esto se inició, de alguna manera, el proyecto de un libro para aprender a dibujar manga, titulado sabiamente *Cómo dibujar manga*, de la editorial Martínez Roca y producido por el Estudio Phoenix que saldrá a la venta en el próximo Salón del Cómic.

Dejando de lado lo instructivo y didáctico que es, el mayor atractivo del libro es que cuenta con la colaboración de autores españoles famosos y reconocidos por los otakus españoles como David Ramírez, Vanessa Durán, Ramón Bachs, Esther Lecina, Joan Barenguer, Sergio Sandoval, Roger Ibáñez o Núria Peris, ya que ellos son los encargados de dibujar los ejemplos que acompañan a los textos explicativos.



El planteamiento del libro es sencillo; quiere ser un manual de iniciación para todos aquellos que estén interesados en adquirir unas bases de dibujo con estilo manga. Tras una introducción que sitúa al lector y futuro mangaka en el mundo del manga japonés, se empieza con una de las partes más importantes del dibujo, la anatomía, que primero se trata de forma general y después aplicada a cada estilo (real, canónico, estilizado, etc.). Cuando ya sabes dibujar, se explica cómo diseñar fondos y personajes y se dan bases de perspectiva para conseguir darle profundidad al dibujo y que no quede todo en 2D y una última parte dedicada al acabado de la obra, es decir, entintar, poner tramas o colorear.

Pero no creáis que sólo se habla de dibujo. Si bien es la parte más extensa del libro porque, al fin y al cabo, el objetivo es dibujar, también se incluye un apartado de narración y otro donde se da un repaso a los recursos gráficos más usados en el manga, como la gota de sudor resbalando por la frente o los cuervos volando por detrás de un personaje que hace el tonto. Si estás interesado en el manga es una buena elección, ya que no se limita a da las bases para aprender a dibujar un manga con todas las de la ley, sino que se ha intentado que sea interesante y divertido. Y sino siempre podéis comprarlo por los dibujos.

por Eduard Pérez

SHEOL

Dentro del manga español ya observamos dos oleadas. De la primera surgieron dibujantes mucho más académicos comparados con la segunda, mucho más intuitivos. Aquí tenemos la nueva obra de Vanessa Durán, considerada la dibujante de *shojo* español de la primera hornada. De su antigua obra recordaremos su debut en Camaleón de *Uno entre un millón* despues de concursar y ganar el premio del primer Salón del manga, seguido de historias cortas de corte humorístico. Hasta ahora no había abordado una historia larga. *Sheol*, que es como se titula, consta de 4 números (formato comic-book) y será editada para el Salón del Còmic de Barcelona´98 por Camaleón Ediciones. Como las anteriores ocasiones Vanessa se ha encargado del guión, y el dibujo, creando una serie que enmarcaríamos dentro del género terror-romántico-gótico (recomendado para fans de *Entrevista con el vampiro*)

Vanessa se ha preocupado por elaborar un buen y sencillo guión, dándole dimensión a todos los personajes. Ha pulido la narración, su estilo de dibujo y madurado los efectos de luz. Sin embargo, del estilo shojo sólo resta -según mi opinión- la temática, porque no se ha olvidado de ambientar este universo con una elegante oscuridad. Quizás lo más impresionante de su dibujo sean los expresivos primeros planos que ambientan este drama.

A continuación os presentamos a los principales personajes:

Samel es el vampiro superior, oculta sus años bajo su aspecto adolescente, pero como jefe no está dispuesto a tolerar ningún error a los de su estirpe. Junto a él convive su fiel y sumisa consejera, Bianca, que guarda distancias con el protagonista. Paris, el prota en cuestión, vive su condición de vampiro con pasividad y marginalidad. Éste, considerado como consejero de Samel, oculta a la sociedad vampírica sus sentimientos confusos. Reiss es el misterioso inalterable observador de los tejados y que, por otra parte, parece ansiar un futuro acontecimiento. Marion (la rubia) es la chica humana, que en el primer número pierde a su hermana a manos de un vampiro. Además, ella parece consciente de ser la próxima presa de sus depredadores. A partir de ahí, viene el desarrollo de la historia.

La estructura de *Sheol* va in crescendo, aportando a la diversión una ventaja y una desventaja. La ventaja es que esta autora ha trabajado incansablemente en una historia que no deja cabo suelto, y que ofrece todo tipo de elementos de acción, amor, ligero erotismo, cultura gótica y melodrama ...

La pega es que hay que leer la obra entera. Me explico: este cómic tiene una buena pero larga presentación, lo cual retarda el meollo de la historia. La acción en sí empieza a desarrollarse a partir del ecuador de *Sheol*. Con lo cual os rogamos que deis un voto de confianza a Vanessa, y no os contentéis con leer solo el primer número. Vuestra paciencia se verá recompensada.

B'TX

Por fin alguien (bien, una editorial), se ha decidido a probar con la publicación de lo último de Masami Kurumada, el autor de los célebres *Caballeros del Zodíaco*. Unos siete años después de que *Saint Seiya* acabara, Kurumada volvió a la carga con otra serie, con un concepto nuevo... le cambió el nombre a los protagonistas.

Antes de seguir he de decir que este autor no es uno de mis preferidos, pero empecé a leer *B'tx* esperando ver algo nuevo. Tal vez su estilo gráfico no sea el que más me gusta, pero si la historia es buena, independientemente de cómo esté dibujada, considero que la obra vale la pena. Es un criterio como cualquier otro.

Pero Kurumada ha variado infinitesimalmente el argumento, tan sólo ha buscado una manera de volver a dibujar lo que tanta fama le dio: armaduras y batallas. La historia comienza con la separación de Kotaro y Teppei, dos hermanos huérfanos, ya que el mayor, Kotaro, se va a Berlín a proseguir sus estudios, dejando a su hermanito con sus perros (en fin). Los años pasan, y Kotaro se convierte en una eminencia en biorobótica, y durante una convención es atacado por un robot en forma de azafata que intenta secuestrarlo para llevarlo al país del Mecanismo (o de las Máquinas), el de los malos de la historia. Pero llega Teppei y destroza al androide sin dificultad. Durante los años que han pasado separados, a Keppei le ocurrió algo curioso: cuando paseaba con sus perros encontró a una mujer malherida vestida con una armadura que era perseguida por un hombre con la mitad de la cara metálica que quería matarla por desertora. El niño se interpone entre ellos y resulta herido, pero cuando el hombre se va la mujer, Karen, decide salvarlo haciéndole una transfusión de su propia sangre. Cuando se recupera, Teppei le pide que le entrene para enfrentarse a los malos, si es que vuelven, y Karen accede. Pasan varios años de duro entrenamiento, que acaba cuando llega la carta de Kotaro invitando a su hermano a Berlín. Antes de separarse, ella le regala un brazalete/puño muy poderoso para que se enfrente a sus enemigos. Ya en la convención salva a su hermano, pero no puede evitar que Metal Face (el hombre que les atacó), secuestre a Kotaro cuando estaba dando la conferencia gaseando a todo el personal. Lucha contra su antiguo enemigo pero resulta herido, y su sangre cae sobre un montón de restos metálicos entre los que está el mecha de Karen, el B'tx, que se activa; el mecha, con voluntad propia, lo acaba aceptando como piloto porque por sus venas corre sangre de su antigua ama.

Ahora el objetivo de Teppei es salvar a su hermano, secuestrado por ese malvado imperio para que desarrolle sus mechas, que se activan con la sangre humana. La historia no parece que vaya a evolucionar a algo más interesante, como no sea la batalla contra el Imperio del Mecanismo, lucha que Teppei emprenderá ayudado por diversos amigos en su afán por rescatar a su hermanito querido. La cosa va de mechas y armaduras, porque cuando el B'tx acepta al jinete como piloto éste acaba con una armadura prácticamente clavada a la de Seiya. En mi humilde opinión, para fans incondicionales de Masami Kurumada o para aquéllos que les vaya todo esto de los mechas y batallas contra el mal.

METAL FACE

TEPPEI

KOTARO

KAREN

B'TX

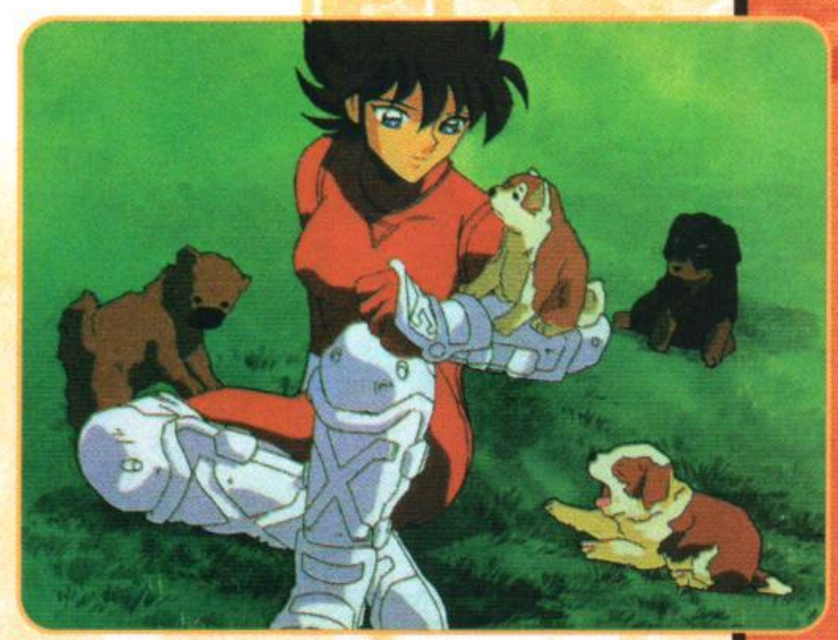
por Annabel

B'tX

Cuando una serie empieza a publicarse en la revista *Shonen Ace*, de Kadokawa, no suele tardar mucho en aparecer su versión animada, si es que no está ya en antena. Ya pasó con la nueva *Nuku Nuku*, *Evangelion* y muchos otros mangas conocidos.

La nueva obra de Kurumada tardó casi un año en pasar a anime, en forma de serie de televisión de 24 capítulos que se emitió en Japón durante 1996. Según algunos (fans de Kurumada, se supone), *B'tx* es un homenaje a la obra que le hizo famoso, pero no sé por qué eso no me acaba de convencer. La historia se desarrolla en un mundo futuro, que, como casi todos los mundos futuros en el manga, está hecho unos zorros, lleno de contaminación e hiperurbanizado. Ha surgido una organización, muy extraña y misteriosa, llamada el Imperio del Mecanismo que ha desarrollado unas armaduras totales (los B't), que funcionan con sangre humana y son totalmente leales a sus amos, aquellos que los activen con su sangre. Pero resulta que el último modelo de B't, Raphaello, un artefacto súper poderoso, se ha descontrolado y no pueden dominarlo, así que raptan a un genio de la robótica para que lo repare. Así que el pobre Kotaro sufre varios intentos de secuestro hasta que cae en manos enemigas sin que su hermano Teppei pueda evitarlo. Al intentar rescatar a su hermano, Teppei se reencuentra con un viejo conocido, Metal Face, un hombre que por poco lo mata cuando era pequeño, y está punto de que le pase lo mismo, de no ser porque su sangre activa un B't abandonado por su jinete: el B'tx. Esta armadura había pertenecido a Karen, una antigua soldado del Imperio que desertó y que fue la culpable de que Metal Face se ensañara el joven Teppei. Para quitarse la mala conciencia, le hizo una transfusión con su sangre y decidió entrenarlo (de ahí su fuerza y el curiosos guantelete de acero que lleva). Ya que su sangre es en parte de Karen, B'tx lo acepta como jinete y se enfrentan al malvado Imperio, que ya ha puesto a Kotaro en situación para que repare o haga algo con Raphaello.

La serie no fue lo que se dice un éxito de audiencia en Japón, y no llegó ni a una temporada completa, cerrándose con 24 capítulos. Para que la cosa no quedara colgada, *B'tx* continúa en formato OVA, donde Teppei continúa su enfrentamiento al malvado Raphaello ayudado por sus amigos. Centrándonos en datos técnicos de la serie, fue animada por Tokyo Movie Shinsha y dirigida por Mamoru Hamatsu, con diseños de personajes de Hideyuki Motohashi (*Fushigi Yuugi*, *God Mars*) y Eisaku Inoue (*Guyver II*), y el diseño de los mechas corre a cargo de Hirotoshi Takaya, el de *Fatal Fury*. Corren rumores de que alguna cadena española posee los derechos de esta serie, pero ya han pasado de la televisión autonómica catalana a Antena 3, aunque tal vez acaben emitiéndola en algún canal por cable. Esperemos que sea cierto y, sea donde sea, acabémos viéndola.



NEO B'T X

Muchas veces, cuando una serie de televisión tiene éxito, acostumbran a continuarla, tras un tiempo prudencial, en forma de OVA. Esto es lo que le pasó a *Ranma* o a *Fushigi Yuugi*, y también a *B'tx*. Pero parece que los motivos fueron diferentes. Como serie de televisión la cosa no funcionaba, así que pensaron que, aunque no tenían suficiente audiencia para la televisión, sí la tenían para el mercado del vídeo. De este modo planearon una OVA de 13 capítulos en la que se solucionaba el conflicto del Imperio del Mecanismo y Teppei se enfrentaba definitivamente a Raphaello para vencerlo, claro.

Durante la serie de televisión las cosas eran así: el Imperio ha desarrollado los B't, unos mechas muy poderosos y clavaditos a las armaduras de los Caballeros. El último modelo se descontrola y raptan a Kotaro, el hermano mayor de Keppei, para que lo arregle. Investiga para encontrar el punto débil de Raphaello ayudado por el doctor Risa, pero la tarea es lenta y mientras tanto el B't loco le está dando la del pulpo a Teppei, porque ya se sabe que los héroes de Kurumada serán fuertes, pero reciben de lo lindo. Durante los primeros capítulos se va preparando la batalla final entre ambos protagonistas, mientras los secundarios como Karen se van de viaje para investigar el pasado de su enemigo.

Durante la última parte de la serie, se van despejando las incógnitas sobre el origen de Raphaello y del Imperio en sí. Karen ha ido hasta la isla Kamui, el hogar de Teppei, y allí ha encontrado algo muy valioso: la semilla de la luz, algo que tal vez les dé alguna oportunidad ante el enemigo, aunque ni ella misma está muy convencida. Mientras tanto, al más puro estilo final de *Dragon Ball Z*, Raphaello se ha dividido en dos y si se unen, es decir, si uno se come al otro, será muy fuerte, muy poderoso, vamos, lo de siempre. El caso es que, en el décimo capítulo, Raphaello anuncia su propósito y Teppei está decidido a enfrentarse a él ayudado por su hermano, que sigue investigando el modo de derrotarlo.

Los dos amigos de Teppei, Ron y For, se unen para atacar directamente al Imperio, pero Misha, el representante del emperador, se las ingenia para interponerse en su camino activando al B't Twin Beat para que los mate y no le molesten más. Para que haya más emoción, Teppei no ha podido impedir que Raphaello se convierta en el perfecto, así que ahora tenemos a un B't muchísimo más poderoso, invencible y tal. Y por fin se descubren los propósitos del emperador, bien, los propósitos del cerebro del emperador, que necesita un cuerpo eterno para sobrevivir.

Kotaro por fin ha descubierto el único punto débil de Rapahello, pero como si no lo hubiera hecho: necesitan una luz mil veces más potente que la del sol para que le afecte, así que el hermano de Teppei empieza a pensar en abandonar. Pero entonces llega Karen con la semilla de luz que encontró en la isla y deciden intentarlo. Por su parte Misha, el hombre que cumple las órdenes del emperador, cuenta su historia. Ya hace 300 años que él y su hermana Nasha fueron salvados por el emperador, cuando estaban medio muertos. Y entonces el emperador ya tenía la carcasa de Rapahello, haciendo que poco tiempo después apareciera el Rapahello que todos conocen. La incógnita consiste en saber qué es lo que pretende verdaderamente el emperador, ya que poseía alta tecnología desde hacía tanto tiempo, y es difícil de creer que sólo busque un cuerpo eterno... Misterio, intriga, ¿qué pasará?. La historia sigue la línea general de las historias de lucha, a saber: bueno muy bueno, malo muy malo que cada vez es más fuerte y vencen con la fuerza de la amistad... Quien sabe, si se acaba emitiendo la serie de televisión no será tan descabellado que veamos las OVAs... algún día.

dd oo ss ss ii ee rr

Shuko Murase

por Eduard Pérez

Si interpretaramos que un equipo de animación es como una familia, diríamos que el director es como el padre, el guionista como la madre, el productor como el tío rico, y el diseñador como el sastre de la familia. Es posible que el nombre de Shuko Murase pase desapercibido, pero seguro que en algún momento habéis tenido delante vuestras narices muestras de su trabajo como diseñador de anime. ¿Qué tal si repasamos su vida y milagros?

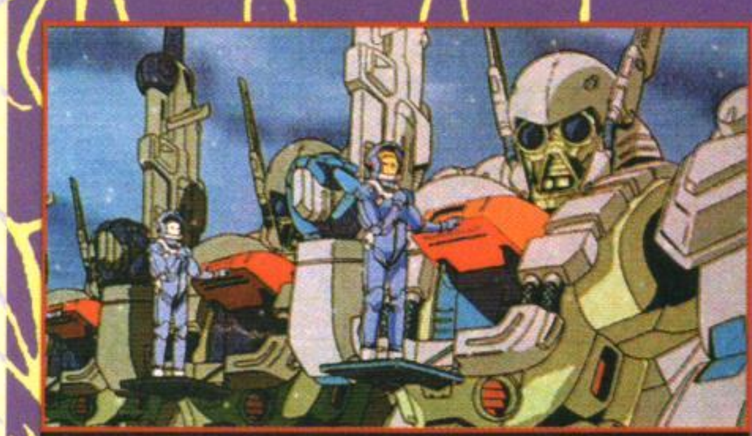
Nació en 1964. Trabajó como dibujante en Nakamura Productions para convertirse en el año 90 en *freelance*. Realizó ilustraciones para dos historias tituladas *Sokokihei* y *Bottoms*. A nosotros, los occidentales el primer trabajo que nos resulta familiar es *Yoroiden Samurai Troopers* (serie de TV de 39 episodios, emitida en Francia, Italia e incluso en España con un par de intentos fallidos por parte de Tele 5, ya que no pasó del capítulo 3). Brevemente, la historia contaba cómo cinco adolescentes eran elegidos para luchar armados con armaduras japonesas contra un malvado que acechaba Tokio (sus técnicas de combate recuerdan a las *Sailor Moon*). Shuko participó como uno de los diseñadores y directores de dibujo en los dos OVAs: *La leyenda de kikote* y *Mensaje* (89 y 91).

En el 91 también participó como director de dibujo en la pelicula *Mobile Suit Gundam F91*, que cuenta cómo un piloto de Gundam rescata a la aristócrata Cecili Fearchild, símbolo de la Colonia 4ª Frontera, secuestrada por la organización Cosmo-Babilonia. *Mobile Suit Victory Gundam* fue el siguiente trabajo como director de dibujo, la serie de TV con el piloto más joven de toda la saga *Gundam*.

Entre el año 93 y 94 publicó ilustraciones en la revista *Newtype* con una novela gráfica llamada *Equal Genesis*, junto al guionista Ryosuke Takahashi. En 22 capitulos cuentan un thriller de robots que toman conciencia de su identidad en medio de la guerra del planeta Razers. Quizás uno de los pocos trabajos que Shuko ha realizado a color.

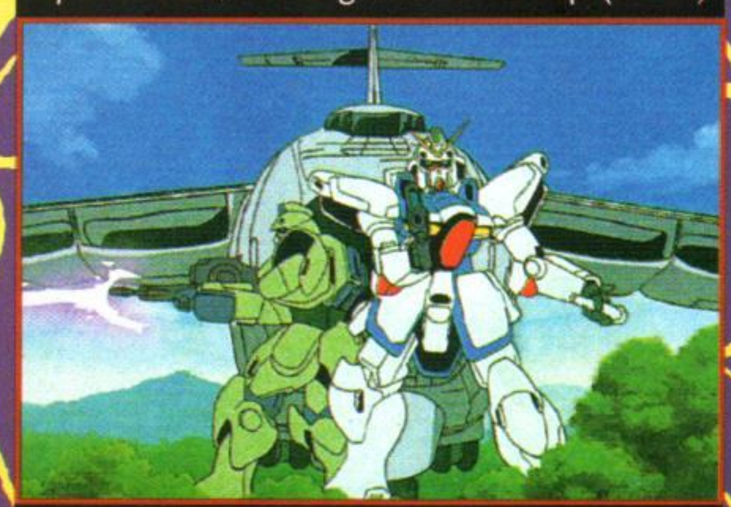
La etapa más conocida como diseñador de personajes la empieza con su colaboración en la película *Street Fighter II*. Esta película, basada en el popular videojuego de tipo combate, supo combinar de manera excelente las escenas de acción con espectaculares secuencias de luchas callejeras. Aparecen los 16 personajes del videojuego dentro de una trama bien desarrollada. Y los productores fueron la misma *Capcom* y *Sony Music Entertainment* En resumen, una bomba. La historia trata de cómo dos luchadores de artes marciales, Ken y Ryu, se enfrentan a un supermalo, Bison, que se había empeñado en "asimilar" las mentes y cuerpos de los más grandes guerreros para dominar el mundo.

Y para terminar, solo quiero comentar las dos últimas series que Shuko ha diseñado: *Gundam Wing* y *Vampire Hunter* (casi ná).



Gundam V, serie de TV de 51 capitulos (93-94)

Equal Genesis, novela gráfica de 22 cap. (93-94)

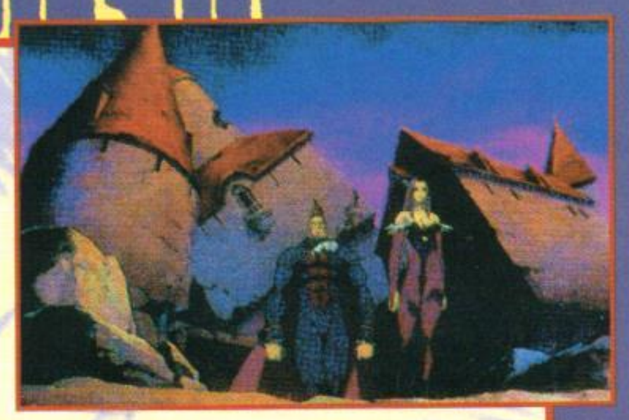


Gundam F91, película para cine (91)

Street Fighter II, pelicula para cine (95)

Yoroiden Samurai Troopers, serie de TV (89)

Vampire Hunter



La compañía japonesa *Capcom* es una de las más reconocidas junto *SNK* por producir videojuegos que alcanzan los primeros puestos en las listas de ventas. *Street Fighter II* gobernó con múltiples versiones para *Sega* y *Nintendo*. Las últimas generaciones, que nos vengan rápidamente a la memoria, son *Street Fighter 3* y *Street Fighter vs. X Men*, el súmum de la comercialidad. *Vampire Hunter*, otro videojuego de la *Capcom*, con menos versiones pero igualmente popular, ha sido el siguiente objetivo del director Satoshi Ikeda, un colega de Shuko Murase. Juntos han formado equipo en producciones como *Yoroiden Samurai Troopers* y *Gundam Wing*. El guión también está a cargo de Satoshi Ikeda, lo mismo que la dirección general de dibujo bajo Shuko Murase. Así nació el *Estudio Madhouse*. En esta ocasión escogieron *Vampire Hunter 2* para concebir este OVA de cuatro capítulos, editado básicamente en este año 98.

Como comenta el mismo director en una entrevista, no es fácil trabajar a partir de personajes creados para un juego de combate porque cada uno de ellos tiene su propio carácter y protagonismo según el gusto del consumidor. De manera que se encontró delante de múltiples protagonistas potenciales. A partir de ahí, cada personaje integrado en el guión aportó su propia técnica de combate, originales del juego, claro. El resultado fue un combate a tres bandos, por un lado dos hermanas (Lin Lin y Rei Rei) y por otro Donovan y compañía, como cazadores. Dentro el lado oscuro, el mundo del los demonios encontramos a Morrigan y el exiliado Dimitri. Y por el plano alienígena del más allá, Pyron.

Para los no aficionados a los vídeojuegos os recordamos que cada personaje, a cual más pintoresco, tiene su propia identidad, con un trasfondo muy detallado. Y la gracia está en que, al integrarlos en un anime, conserven los mismos datos originales. Casi tan difícil como montar un puzzle tridimensional. No obstante, Satoshi añadió una pequeña historia para explicar el origen de Lin Lin y Rei Rei. Shuko se acomodó a unos diseños preestablecidos por el vídeojuego y acabó por darles una elegante apariencia para integrarlos en el animé. Los fondos del OVA, a su vez, están fielmente reproducidos del vídeojuego.

Para Satoshi Ikeda fue sorprendente encontrarse con un personaje que había perdido el poder de comunicación con su entorno, Anita. Quizás fue la pieza del rompecabezas que más tubo que trabajar como guionista. Y desde luego los personajes más cercanos a la sociedad humana, es decir los cazavampiros, fueron los menos problemáticos. Todos los personajes viven y sobreviven para luchar, así que la acción está asegurada.

El primer capitulo narra cómo un vampiro o demonio, como queráis, Dimitri, reaparece en medio del mundo de los humanos para atacar el mundo de la oscuridad y convertirse en su soberano. Pero dos personajes carismáticos se enfrentan a este supúesto traidor, Donovan el cazavampiros (el que parece salido de un templo budísta) y Morrigan la murciélaga con más sexappeal del planeta (Es el único personaje que se plantea su vida como guerrero).

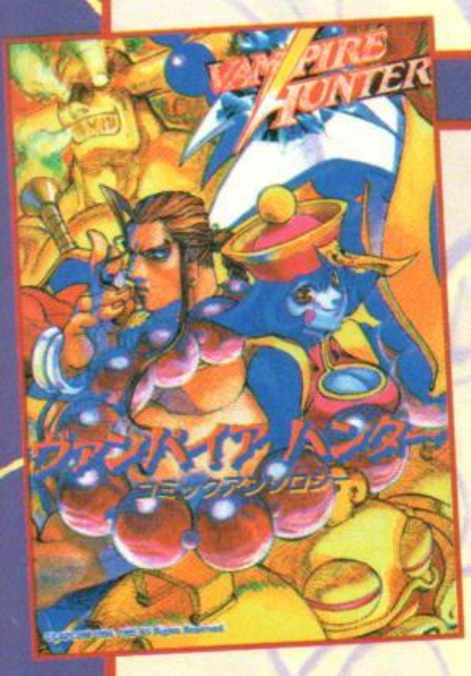
En el segundo capítulo está basado en la relación de Anita, una aparente niñita inocente pero que oculta una poderosa fuerza, y Donovan. Anita es rechazada y temida en cualquier pueblo que atraviese y nunca se separa de su muñeca. Forman un pareja muy original que viaja combatiendo con demonios que se cruzan por su camino. Si algo es transparente es el odio del forzudo Donovan hacia los seres

oscuros. Pero tras de salir herido de un combate, se descubre que el mismísimo Donovan lleva sangre demoníaca y sus reprimidos sufrimientos salen a la luz. Luego aparece un espíritu llamado Bishamon que se apodera de una armadura japonesa añadiéndose a la lista de malos. Por otra parte, encontramos a las dos hermanas gemelas con diferentes apariencias. Cada una pertenece a mundos diferentes, la oscuridad y la luz. Las garras extensibles de Rei Rei son de lo más espectaculares. Por ser las protagonistas, un flashback nos aclara su origen. Hace 200 años, su madre sacrificó su apariencia humana para transformarse en dragon y vencer a un demonio. A causa de eso, su alma quedó atrapada en el mundo de las tinieblas. Su última voluntad fue que sus hijas no siguieran sus pasos para vivir una vida normal. Pero ellas, desobedientes, deciden librar el alma de su madre castigada convirtiéndose en luchadoras.

En el tercer capítulo aparece otro ser cruel y despiadado espacial, en este caso el comando de robots apodados como Faboss, añadiendo un poquito más de caos entre los humanos. Faboss provienen de un cometa que simboliza la destrucción, pero en realidad solo son marionetas de un misterioso y divino personaje luminiscente llamado Pylon, que interpreta monólogos de casi diez minutos. A Faboss se enfrentan Dimitri, que está en contra de todo el mundo, y Felicia, un ser del mundo oscuro con físico felino, que ansia comprender y convivir con los humanos. Y llegamos al clímax y recta final de la historia. Faboss desata su aniquilación por la faz de la tierra revelando su verdadera misión. En el mundo de los demonios llegan a la conclusión que hay que unir fuerzas para vencer a los enemigos alienígenas. Los protectores del mundo humano, Donovan, Rei Rei, Lin Lin ,que ya se han encontrado, se enfrentan a Pyron fracasando en su intento. Y ahí es donde Anita consigue pronunciar, por primera vez, el nombre de su amigo Donovan.

Los personajes estan diseñados para combinar lo monstruoso y lo glamouroso de ellos mismos. Un *look* muy diferente de lo que uno esta acostumbrado a encontrar dentro del mundo de anime infectado de diseños alegres y superficiales. Todo el OVA está teñido por una elegante oscuridad, mezclando colores vivos como los ocres y rojos con los sombríos azules. En definitiva, tiene una gama de colores muy peculiar. El desarrollo gráfico de las escenas de acción es también muy original y brillante. No se han olvidado de incluir los secundarios que son los que obligan a avanzar la subtrama social. Definitivamente, si os cruzáis con un OVA como *Vampire Hunter*, y tenéis la suerte de tener a vuestro lado a un intérprete japonés, contemplareis una historia de dibujos animados impresionante y diferente. Y si os pirrais por los juegos de combates, preparad cubos para la saliva.

La primera versión del videojuego salió bajo el titulo de *Vampire, The Night Warriors* (94). Y seis meses después apareció *Vampire Hunter, Darkstalders´Revenge* (95).



Como cualquier buen anime que se precie de serlo, *Vampire Hunter* también tiene manga, no sólo una, sino dos versiones. El que adapta la trama del anime es éste, de la colección *Comic Anthology*, que para más señas cuenta en su portada con el logo original de la serie para que no haya confusiones, y con el copyright de Capcom. Para los amantes de los mangas basados en anime está bien, pero cuidado porque si habéis visto las OVAs el manga, al menos éste, os puede decepcionar.

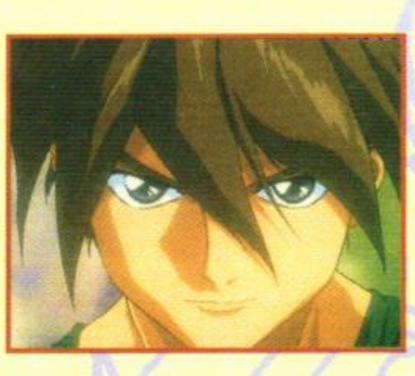
El dibujo no es nada del otro jueves, mejor dicho, es bastante cutre y se olvidan de la anatomía cuando les viene en gana (o se acercan las fechas de entrega, vaya usted a saber). Las féminas tienen unos pechos descomunales e imposibles, unas piernas horrorosas y celulíticas y, en general, es bastante flojito. porque no aporta nada nuevo..

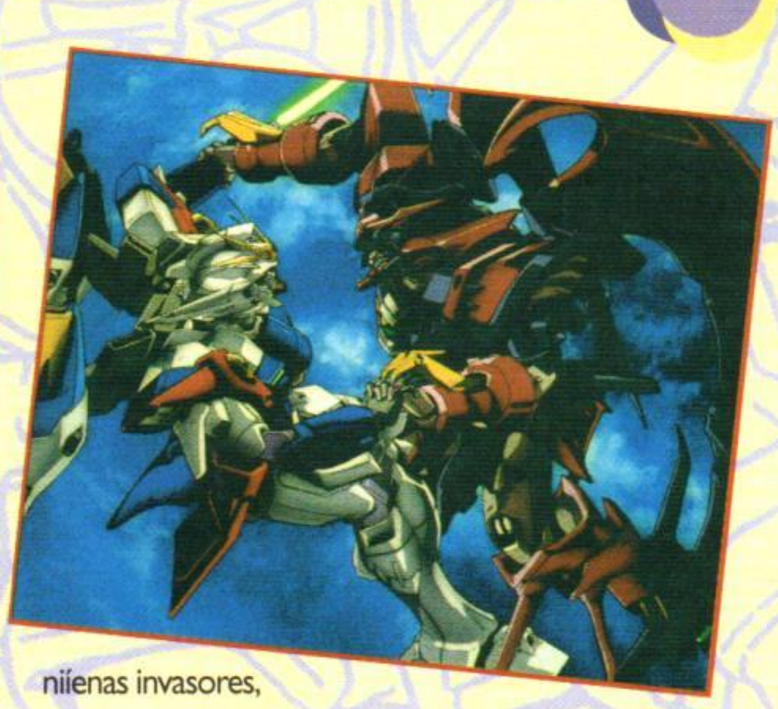
Ya es triste que el manga que parodia a *Vampire Hunter* sea, con diferencia, mejor que el original. Pues sí, así están las cosas. Uno de los que hemos localizado forma parte de la misma colección que el otro, también tiene el sellito de Capcom, y el otro es de Hobby Japan Comics.

Se trata de recopilatorios donde diversos autore parodian a *Vampire Hunter*, y aunque no hay ningún dibujante que destaque sobre los otros o que sea muy conocido (al menso en occidente), por lo menos te ríes, sobretodo con las aventuras de Felicia (la chica gato). Como están dibujadas por varios autores hay diferentes estilos donde escoger, algunos más detallados y con dibujo más limpio u otros delirantes con personajes en SD.

Si os gusta esta serie y tenéis pensado haceros con alguno de sus mangas, para nosotros la opción es clara: las parodias, porque en vista de la poca calidad del "oficial" no vale la pena, y si conoces a los personajes es bastante divertido.

Gundam Wing





Bienvenidos al universo *Gundam*. Un mundo creado por la productora japonesa *Sunrise* a finales de los setenta con una serie de televisión llamada Mobile Suit Gundam. la *Sunrise*, todo hay que decirlo, ha ofrecido al mundo del anime numerosas series de animación con mechas. Y entre todas estas producciones, la filmografía *Gundam* cuenta con siete series de televisión, cinco series de OVAs y cuatro películas para cine. Siempre con la misma excusa, para presentar nuevos modelos de robot con forma humanoide pilotados, mayoritariamente, por adolescentes para combatir y defender el universo.

Podríais pensar que es una conclusión general precipitada, pero visto con una cierta perspectiva, los universos tipo *Macross* y *Gundam* han estado contando la misma historia cambiando algunos detalles, entre los cuales los protagonistas y la línea temporal. En *Macross* se trata de defender la raza humana contra los alienas invasores, y en Gundam es una guerra de la Federacion Terrestre contra las Colonias Orbitales, en universos paralelos.

Vamos al grano. A pesar de todo, *Gundam Wing* destacó como serie de TV del año 95 y por la fama de sus protagonistas, los Gundam-boys (Heero, Duo, Trowa, Quatre y Chang). El director es Satoshi Ikeda (*Samurai Troopers, Vampire Hunter*), y en el diseño de mechas participa, Kunio Okawara (diseñador de mechas de la casa). A su vez, el mérito del éxito fue del diseño de los personajes (Shuko Murase) y del guión (Katsuyuki Sumisawa) repleto de líneas argumentales contando misteriosas maniobras y conspiraciones. Todos los personajes principales cuentan con un atractivo diseño que refleja su personalidad. Y para los exigentes, a lo largo de la serie, no sólo se justifican los combates de los Mobile Suits (mechas del Gobierno Terrestre con el típico generador nuclear) contra los Gundams (mechas de las Colonias, modelos construidos con aleación de gundamita), sino que van revelando las auténticas motivaciones de los pilotos.

No hay malos ni buenos, simplemente causas distintas. Todo depende del punto de vista, ya que, si aceptamos que los G-boys son agentes enviados desde las Colonias (Operación Meteoro) cuya misión es sembrar el caos y destruir bases de la Federación Terrestre para conseguir la independencia, también aceptamos que estos cinco chavales de 15 años de edad no son más que asesinos. Bueno, tampoco hay que ser tan radicales, también los héroes de la historia, que sirven ciegamente como peones. Por otra parte, dentro de la Federación Terrestre existe un grupo secreto militar -Oz- que planea controlar el mundo y crear una dictadura para exterminar la corrupción del Gobierno Terrestre (en este grupo están Zechs y Treize). No veas la que se arma cuando se encuentran todos los pilotos de los diferentes bandos en medio del espacio. A mitad de la serie, la organización Oz obliga a los creadores de las máquinas de combate de las colonias orbitales a construir la versión oscura de los Gundams, que resulta mucho más poderosa que la de los G-boys.

Finalmente, solo añadir que *Sunrise* aprovechó la buena acogida del público japonés por *Gundam Wing* compuesta por 49 episodios, para editar dos series de OVAs *Operacion Meteoro* y *El vals sin fin*, entre el 96 y el 97.

por Minami

KUNIHIKO TANAKA RUIN EXPLORERS

Cuando una productora japonesa se plantea el pasar un manga a anime suele considerar ciertos aspectos, como que tenga un guión atractivo, un diseño a poder ser atractivo o que por lo menos pueda convertirse en algo cañero o a falta de todo lo anterior, chicas monas. *Ruin Explorers* puede presumir de, al menos, dos de esas características. Las protagonistas son dos chicas, una muy muy mona y no demasiado lista (Fam, la chica gato), y otra más impulsiva y marimacho pero también guapa (Ihrlie).

Entonces, ¿qué le pasa a *Ruin Explorers*? Porque, como podéis ver, no puede decirse que nos haya robado el corazón. Pues que, sencillamente, es aburridilla. El diseño es genial, muy parecido al del autor del manga (que, por cierto, es el guionista), la animación es buena, y en general es un buen anime, bonito y todas esas cosas. Pero no engancha. Tienes curiosidad por saber si reúnen los tres dichosos tesoros, pero poco más, lo cierto es que llega un momento que ni te importa. Triste, ¿verdad?

Pero vayamos a por la historia, porque aunque no nos han llegado rumores de que vaya a publicarse en España (ya nos gustaría), al menos parece que la americana ADV ha comprado los derechos y aparecerá a mediados de año, así que aún hay alguna posibilidad de conseguirlas. La OVA consta de cuatro episodios, el primero de los cuales, *Wagai no mamami*, comienza con nuestras pobres protagonistas esquivando unas trampas con muy mala leche. Una vez fuera (por los pelos), van a una ciudad cercana donde un mercader les habla de un fabuloso tesoro en una torre cercana. Ihrlie está muy interesada en ello, porque sobre ella pesa una maldición que le echó su maestro de magia, y para romperla necesita el

Las obras creadas por Kunihiko Tanaka presentan un mundo de colores suaves y dotado de profundidad. ¿Cómo puede crear esos dibujos? Desde hace tiempo tenemos curiosidad por saberlo y ahora lo tenemos aquí.

Comickers- Usted sabe dibujar muy bien y cómo organizar una historia. Me divertí mucho con su primera obra *Fam & Eiry* (*Ruin Explorers*), en la cual los personajes tienen papeles muy vivos y encantadores. ¿Puede decirme cómo puede crear esos dibujos tan bien ambientados?.

Kunihiko Tanaka- Ante todo, primero se pone un color y luego se pone el otro encima de éste antes de que se seque el anterior. Así se consigue un efecto suave. En realidad, tenía un rival en pintura cuando estudiaba EGB. En la clase de arte teníamos deberes: pintar un dibujo copiando del libro de arte que teníamos por aquel entonces. Sabía que mi rival iba a dibujar lo más difícil que había. Y pensé que yo también iba a hacer lo mismo que él. Cuando estaba intentando dibujarlo me salió una cosa sin querer: dibujar encima del color que había puesto, mezclando los colores con los dedos. Creo que entonces aprendí a dibujar con la técnica que uso ahora.

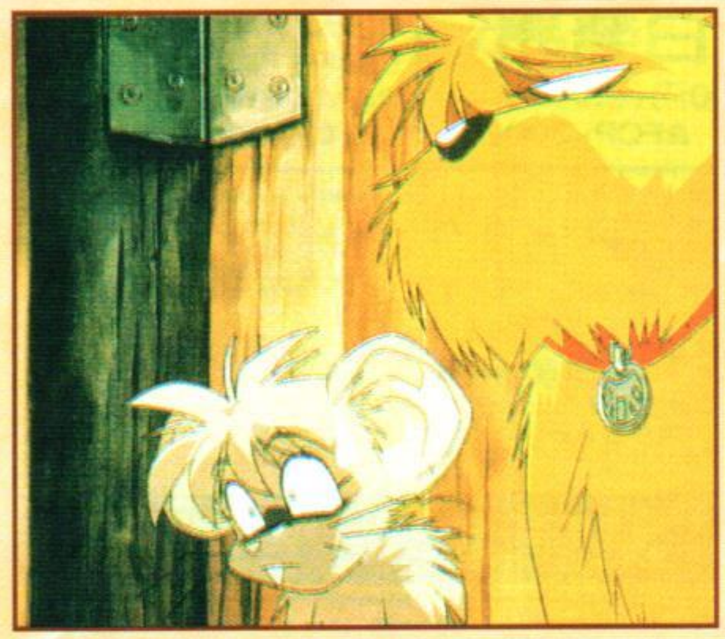
C- Entonces, primero da la primera mano de pintura, ¿verdad?

KT- Pongo, por ejemplo, el color naranja cuando quiero tener un dibujo de imagen clara, pero cuando quiero tenerlo oscuro pongo azul en las sombras para dar la primera mano. Recientemente lo hago con bastante frecuencia, porque creo que tiene un efecto interesante. Total, el dibujo se hace bastante grueso pero tiene algo especial. Es algo que se parece a dibujar en un papel de color. En el caso de que los colores se pongan al mismo tiempo, los colores se ven tal cual; sin embargo, si se ponen uno encima del otro, el dibujo tiene profundidad. ¿No cree ?

C- ¿Tiene algún dibujo favorito ?

KT- Todavía no tengo uno del que haya quedado completamente satisfecho. Pero tengo uno que me gusta mucho, uno que puedo decir que es mío. Por ejemplo, si hay un cuadro que se ha dibujado con colores del mismo tono, le pongo color con un pincel cuando el dibujo está medio acabado o falta poco para terminarlo. Así el cuadro tiene una tonalidad que me gusta. Imagínese una imagen al anochecer, una puesta de sol en la pantalla de la televisión. Si

poder de la antigua civilización de su mundo. Así que alegremente van a la antigua torre para encontrarse con un montón de trampas más y con unos guardianes poco amistosos. Resulta que el mercader las ha usado para llegar hasta el tesoro y ayudado por Rasha y Miguel, otro par de Ruin Explorers como ellas, van a lo alto de la torre para invocar el poder. Pero no, aún necesitan dos objetos más, el espejo y la espada, para hacerse con el dichoso poder. Y emprenden la búsqueda.



Fam e Ihrlie tienen una pelea y se separan, pero Fam se lo ha llevado todo: comida, dinero y el objeto para invocar el antiguo poder, una antigua figurilla. En la ciudad Ihrlie, ayudada por el mercader que conoció en el primer capítulo, se pone a trabajar de camarera para conseguir dinero, pero Rasha y Miguel también están allí y la persiguen para conseguir la figurilla; el dueño de la posada detiene a Miguel empezando una pelea a ver quién puede más, mientras Rasha va a por Ihrlie. Ésta usa la magia para escapar, haciendo que se cumpla el hechizo: se convierte en ratón. Pero como no hay mal que por bien no venga, Rasha siente pánico por esos bichos y se desmaya, así que consigue quitársela de encima. Junto con el mercader y a su perro Patán (es clavado al de *Los Autos Locos*) van a la ciudad donde se supone está la espada que les falta.

Por su parte, Fam ha encontrado buena compañía en Lyle, un príncipe que también busca el poder para vengar a su reino, destruido por un mago malvado. Todos se encuentran en la ciudad subterránea donde sólo Fam es capaz de sacar la espada porque sólo puede hacerlo un alma pura (*Excalibur*, vamos). A todo esto ha empezado una lucha encarnizada entre Fam y Rasha por las atenciones del príncipe, que pasa de ellas porque sólo puede pensar en su amada, asesinada por el mago. El tercer capítulo, *Orokamono ni imashime no hikari*, es prácticamente de relleno, con más toques humorísticos que otra cosa. Van todos a la isla donde está el último tesoro, el espejo, y durante la travesía Rasha y Fam se pelean, y Miguel entrena a Ihrlie y a Lyle en esgrima... para pasar el rato, vamos. Al final hace su aparición el malo maloso que les entrega el espejo y los desafía a enfrentarse a él.

Sora ya umi ya mori ya es el título del cuarto capítulo en el que el malo, con un nombre larguísimo y difícil de pronunciar se enfrenta a los esforzados guerreros y en la batalla final Lyle consigue todo el poder de su espada y ayudado por la magia de Ihrlie acaba con él. Pero antes del final resulta que intentó conseguir el poder para ayudar a los pobres del reino... pues bueno. La cosa acaba ahí, Lyle decide reconstruir su reino y Fam e Ihrlie reemprenden su camino.

hay alguien que tenga curiosidad por saber cómo dibujo, el secreto está ahí. No quería revelar mi secreto, pero se me ha escapado.

C- ¿ Pensaba ser mangaka de pequeño?

KT- Mi familia tiene una pastelería, así que a los 14 ó 15 años estaba convencido de que sería pastelero. Pero por aquel entonces ya estaba dibujando con los amigos, y entré en una empresa de videojuegos después de terminar el instituto. No tenía tiempo para nada, sólo para trabajar, ni para el manga ni para el dibujo... y lo dejé. Algunos me preguntan si pensé mucho en dejarlo o no. ¿Por qué tenía que sufrir por eso? Sólo pensaba en vivir dibujando.

C- Por supuesto, ya dominaba bien el boceto, ¿no?

KT- No lo crea. En realidad, no he hecho nada en boceto, en absoluto. Directamente a manga. Por lo tanto, cuando encontraba algo por lo que sentía envidia, lo copiaba. (risas). Naturalmente no hacía copias completamente iguales al original, sino que cogía lo esencial y ponía mi parte en los dibujos.

C- ¿Quién le ha influenciado como mangaka?

KT- Lo más impactante fue cuando me encontré por casualidad a Masamune Shirow en una librería. Era como si un hombre de la edad de piedra tuviera un mechero. Fue un shock el conocer a una persona con un estilo propio sin influencias de algún otro. Y, por supuesto, lo he copiado. (risas) Empecé a dibujar mirando a la gente real desde que fui *free lance*. Hay cierto límite si sólo dibujas pensando en la cabeza, y que encuentras algo a faltar en lo que haces. Si miras a las personas que se mueven te dan más ideas: cómo entender los movimientos humanos o sentido de la tercera dimensión. Aunque observe a personas reales lo que hago es la trabajar en dos dimensiones, pero si no hago algo diferente de lo habitual no aguanto. (risas)

C- Creo que a usted le gusta mucho a dibujar. No deja nunca de aprender aunque le digan que es un dibujante muy bueno. Tiene la posibilidad de desarrollarse sin límite. Nos gustaría ver cómo será en el futuro si sigue cogiendo muchas cosas y asimilándolas.

por Minami

RUIN EXPLORERS

Uno de los avances más esperados, al menos para nosotros, es este manga de Kunihiko Tanaka, su *Ruin Explorers* (o *Fam & Ihrlie*, en versión japonesa). Aparte de este *Ruin Explorers*, Tanaka también ha publicado durante bastante tiempo en el *Dragon Magazine* un manga llamado *Chozetsu seiken buttagireiya*, otra obra también de espada y brujería (el tema predominante de esta revista).

Hasta el momento sólo ha aparecido un tankoubon en Japón porque aunque hay una continuación, aún no ha sido recopilada, suponemos que a la espera de que Tanaka reempreda la realización del manga. Básicamente la historia es la misma que en el anime pero con algunos añadidos. Empieza prácticamente igual, con las chicas buscando la fuerza de la Omnipotencia. Pero cuando la encuentran Rasha y Miguel se les adelantan y comienza la persecución, que no acaba, porque en el siguiente capítulo, en el que Fam e Ihrlie deben trabajar de camareras en una posada, la misma que escogen sus viejos amigos Miguel y Rasha, así que la pelea empieza de nuevo, aunque el jefe de las chicas tiene un curioso método de resolver sus diferencias con Miguel, y es retándolo a ver quién aguanta más la bebida (suponemos que quien pierde paga).

Las dos siguientes siguen la misma trama que los episodios dos y tres del anime, en los que Fam e Ihrlie se separan y la chica gato es salvada por el príncipe Rael (el televisivo Lyle), y juntos se dirigen a la ciudad subterránea de Sareiem, donde quiere encontrar al destructor de su pueblo. Allí, el grupo se completa con Ihrlie, que ha ido por su cuenta, y Rasha y Miguel, que persiguen la misma gema mágica que Rodogoro (o algo así; tiene un nombre imposible de pronunciar) ambiciona para aumentar su poder.

A diferencia del manga, la prometida de Rael no ha muerto, sino que Meria vive, prisionera del malo, y es por eso que el príncipe le persigue para rescatarla. Para llegar a la isla de Luguanos, donde está Rogodoro y la cautiva princesa, deben ir en barco, donde Rasha y Fam se enzarzan en una pelea para conseguir los favores o miradas de Rael, que hace lo que puede por salir bien parado de los líos que montan las chicas.

Tanaka tiene un estilo muy atractivo, suelto, con buenos fondos que no llegan a cansarte la vista, un buen uso de tramas, es decir, una parte técnica muy correcta. En cuanto a su estilo de narración, el chico sabe lo que hace, y logra desarrollar perfectamente la acción con una buena composición de viñeta e incluyendo de vez en cuando un magnífico pin-up de los personajes. Un manga sencillito, que sólo quiere entretener y no explicarte el sentido de la vida, sino las aventuras de los Ruin Explorers en su búsqueda del Poder. Ameno y divertido, no os lo perdáis.

Librería BILBO BOLSON

-Comics americanos / manga.
-Rol nacional y de importación.
-Literatura fantástica, terror, misterio y novela negra.
-Literatura de cine y música.
-Literatura infantil y juvenil.
-Merchandising
-Comic 2ª mano
-Club del socio (grandes ventajas)

EN BILBAO
Fernández del Campo 24 (48010)
Tlf. y Fax 443 92 97

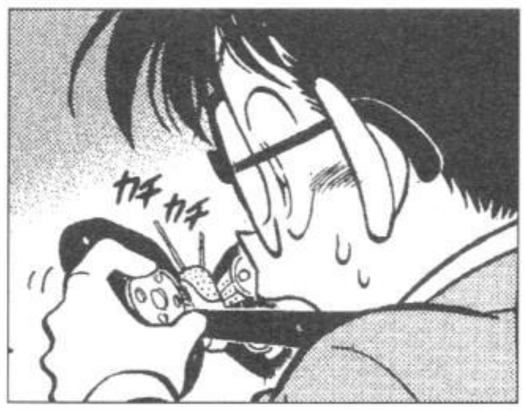
por Minami

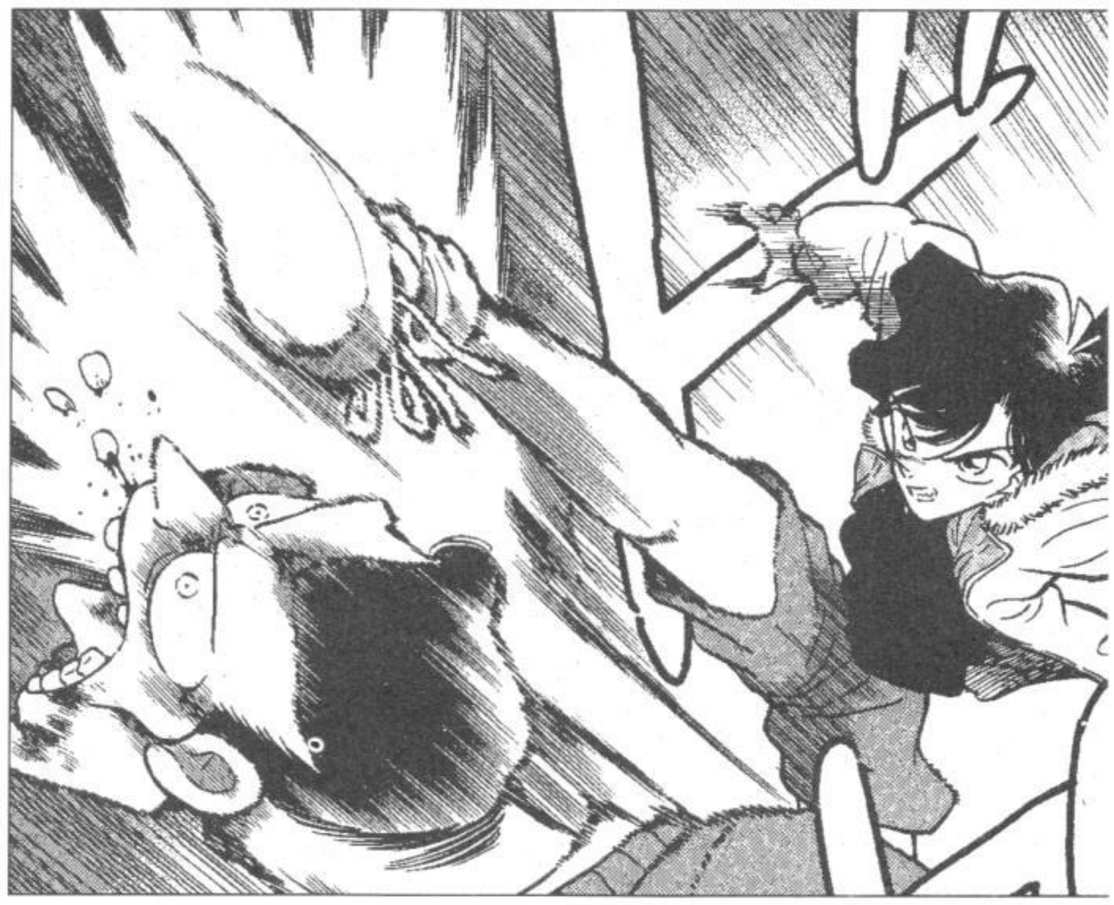
DETECTIVE CONAN

Desde que publicamos el dossier de Gosho Aoyama han sido varios los lectores que se han interesado por la obra del también autor de *Yaiba*. Y ahora, por fin, vamos a ver su *Meitantei Conan* (*Detective Conan* en su versión española) por gentileza de Planeta de Agostini.

Es el primer manga que llega a España de detectives, donde página tras página te van dando pistas para que descubras al asesino del capítulo. Suerte que según las encuestas Japón es un país con el índice de criminalidad bastante bajo, porque... quién lo diría.

Todo comienza cuando Shinichi Kudo, un estudiante de secundaria que a ratos libres ayuda a la policía resolviendo misterios se mezcla casi sin querer con una banda de traficantes de armas, que deciden deshacerse de él. Para no dejar ningún rastro le dan un veneno aún experimental que no funciona como esperaban: en vez de matarlo hace que su cuerpo se reduzca y tome la apariencia de un niño de seis años, sin afectar ni a su memoria ni a su cerebro. El único que sabe su secreto es su vecino, un excéntrico inventor, y sus padres, pero mucho más adelante.

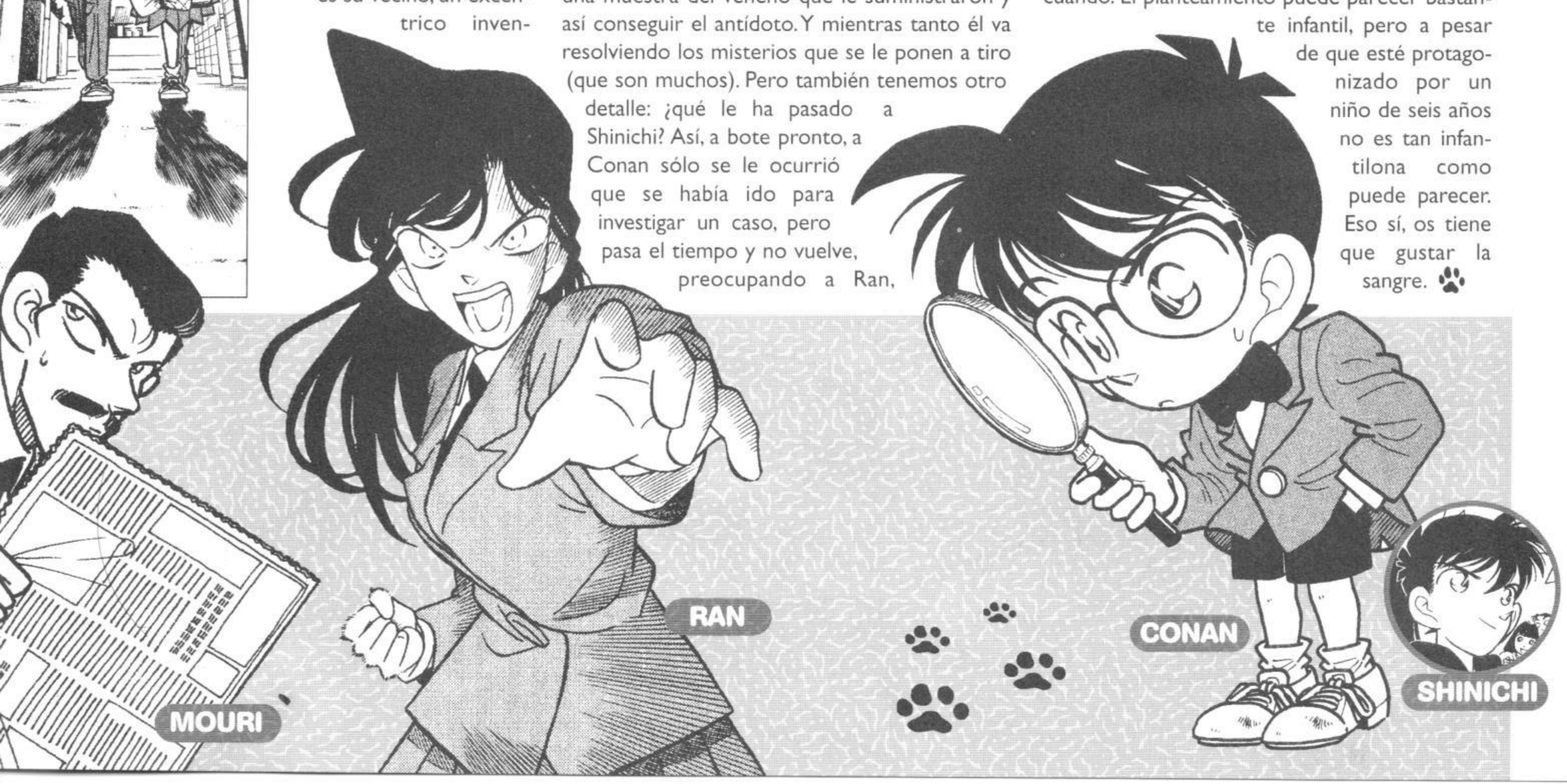




Siendo un adorable niño de seis años no puede ir solo por el mundo y menos buscando a los misteriosos hombres de negro que le dieron el veneno. Su amiga de instituto Ran se hace cargo de él, creyendo que es un pariente del inventor, un adorable niñito llamado Conan Edogawa (el nuevo nombre de Shinichi, el Conan por Sir Arthur Conan Doyle, autor de Sherlock Holmes, y Edogawa por Ranpo Edogawa, un famoso escritor japonés de obras de misterio), y así éste tiene más posibilidades para encontrar a sus enemigos y de paso, para ayudar al padre de Ran, un detective desastroso. Gracias a los gadgets que le fabrica su amigo, Conan puede fingir que son los demás quienes desentrañan los diversos misterios que se plantean en el manga, drogándolos y usando un aparato que imita las voces de sus amigos para señalar al asesino.

Podríamos decir que la historia tiene dos tramas principales. Una es la "enfermedad" de Shinichi (¿cómo calificarla? ¿De mala suerte?), y la búsqueda de los hombres de negro para conseguir una muestra del veneno que le suministraron y así conseguir el antídoto. Y mientras tanto él va resolviendo los misterios que se le ponen a tiro (que son muchos). Pero también tenemos otro detalle: ¿qué le ha pasado a Shinichi? Así, a bote pronto, a Conan sólo se le ocurrió que se había ido para investigar un caso, pero pasa el tiempo y no vuelve, preocupando a Ran, que está enamorada de él. Hasta ahora sólo se lo ha dicho a Conan... Naturalmente, no sabe que son la misma persona. A pesar de que ha tenido muchas oportunidades, Conan/ Shinichi no se atreve a contarle la verdad, no solo por el enfado de la chica (tiene mucho genio y es capitana del club de karate; casi nada), sino porque desvelarlo supondría ponerla también en peligro.

Los seis tomos que publicará Planeta son una buena muestra de la obra de Aoyama. Ya es un autor bastante experimentado (23 tomos de *Yaiba* algo hacen), a pesar de también le gusta ir probando nuevas técnicas y estilos de vez en cuando. El planteamiento puede parecer bastante infantil, pero a pesar de que esté protagonizado por un niño de seis años no es tan infantilona como puede parecer. Eso sí, os tiene que gustar la sangre.



por Jorge Orte

BLACK JACK

Bien es sabido por todos nosotros que Osamu Tezuka es considerado el padre del manga, no obstante han tenido que pasar casi seis años de edición de manga en España para poder ver editada en papel alguna de sus obras. Glénat es quien nos ofrece la posibilidad de disfrutar de uno de sus más conocidos títulos: *Black Jack*.

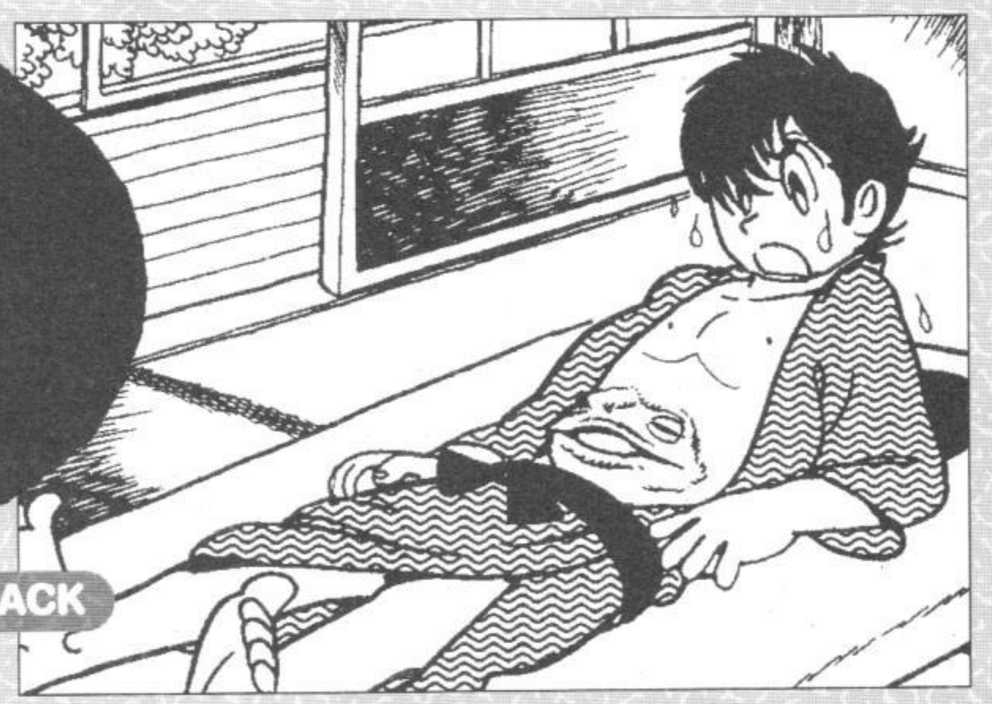
La historia gira entorno a un médico clandestino que ejerce su oficio sin licencia, realizando complicadas operaciones a cambio de dinero. A primera vista, este oscuro personaje no inspira demasiada simpatía, pero basta con adentrarse un poco en la obra para darse cuenta de que es un personaje repleto de humanidad que tuvo que apartarse de la medicina convencional a causa de sus procedimientos poco ortodoxos y también, en parte, por su desfigurada cara. Podría haberse sometido a la cirugía estética, pero sus nobles sentimientos se lo impiden (revelaros la historia ahora sería criminal, descubridlo vosotros mismos).

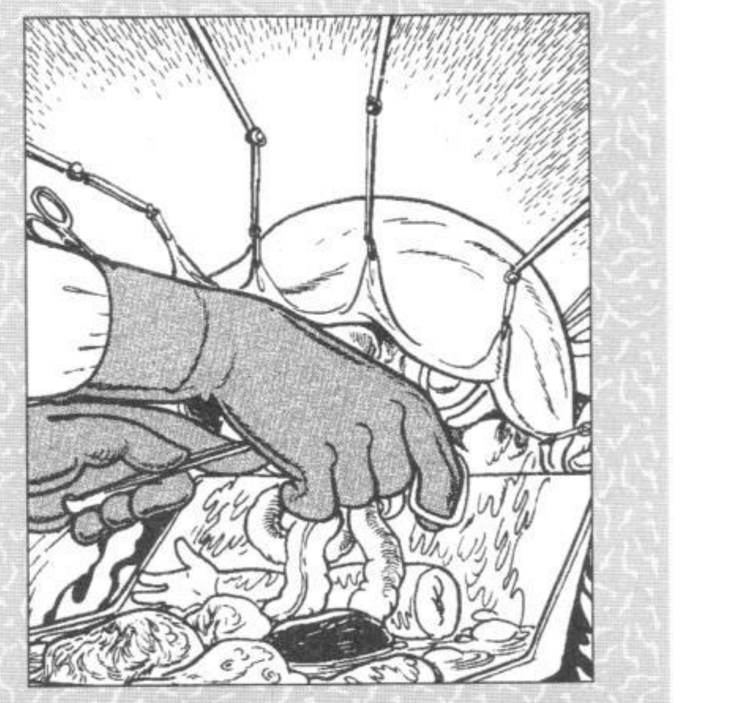
Una historia sencilla, un dibujo también sencillo aunque agradable que recuerda mucho a aquellos *Don Miki* que leíamos de pequeños... ciertamente no son cualidades especialmente destacables... ¿Qué convierte esta obra en un clásico? Tezuka demuestra en numerosas ocasiones su genio para convertir una historia sin pretensiones en una gran obra maestra. Apoyándose en un personaje marginal enfrentado a la sociedad, nos plantea todo tipo de dilemas. Algo parecido a lo que ocurre en *Tetsuwan Atom* (*Astroboy*), solo que en vez de un robot nos encontramos con un médico. Además de eso, otro de los atractivos de esta obra es su gran realismo en las operaciones; Tezuka era doctor en medicina, y eso se deja notar... no solo utiliza vocabulario médico sino que además cualquier cirujano podría atestiguar que las operaciones representadas son reales.

Publicada por Akita Shoten desde 1973 hasta 1978 en la revista *Shonen Champion*, *Black Jack* se compone de 24 tomos de unas 150 páginas (también hay algunas ediciones de lujo). Además se realizaron 6 OVAs entre 1993 y 1996 y el 30 de noviembre de 1996 se estrenó una película de 93 minutos. Eso nos debería bastar para no dudar de la calidad de la obra.

Esta es posiblemente una de las más arriesgadas publicaciones en nuestro país. Nunca ha habido un especial interés hacia los clásicos por parte del público, y la verdad es que es una lástima, porque buena parte de las mejores historias del manga fueron dibujadas hace ya un tiempo. Aunque pueda parecer que se dice por inercia, Tezuka es un excelente guionista, y su dibujo no es malo en absoluto, distinto a lo que estamos acostumbrados si, pero en ningún momento desmerece el guión.

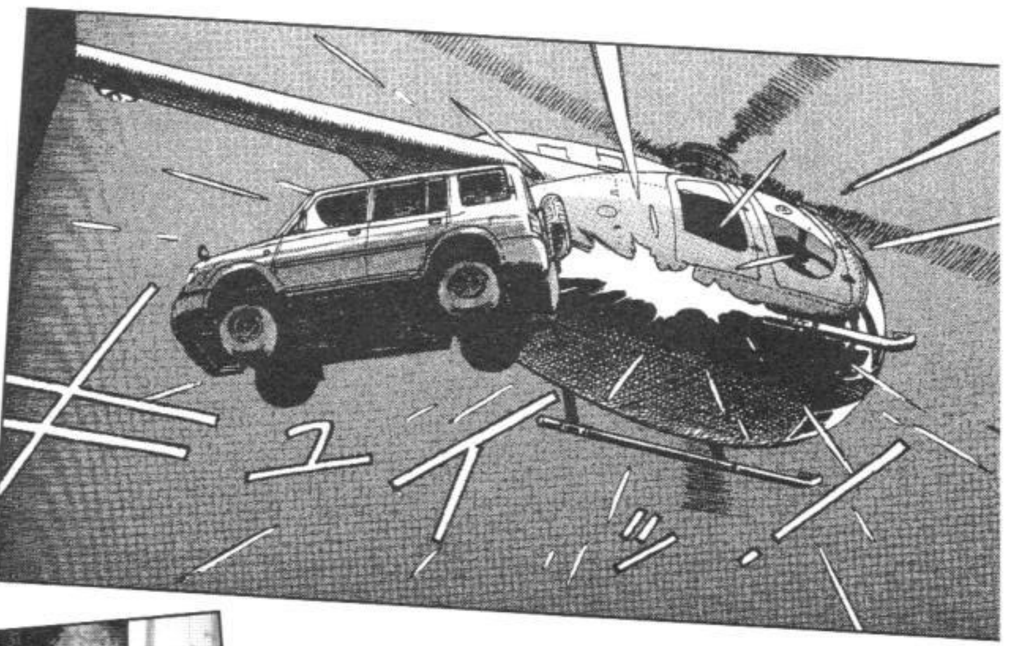
Black Jack es un manga que gustará a todo tipo de públicos, siempre y cuando se le conceda una oportunidad. Tenemos ante nosotros la posibilidad de conocer los mangas que convirtieron el cómic en un fenómeno social en Japón, desperdiciarla sería un error.





por Ismael Herrero

GEOBREEDERS



Akihiro Itoh ya puede estar contento. En Japón acaba de editarse el anime de *Geobreeders* en formato OVA, y esa misma obra va a empezar a publicarse en España después de *Lawman*. No va a quejarse.

Para quien no conozca a Itoh, debe saber que se trata de uno de los componentes de la nueva generación de autores japoneses que ha entrado con fuerza en el difícil mundo del manga.

Geobreeders es una historia con mucha acción, sucesos catastróficos y chicas guapas, que algunos comparan con el *Gun Smith Cats* de Sonoda. Tal vez superficialmente sean parecidos, sin duda son del mismo género, pero no se trata de un plagio (o adaptación) de la obra de Sonoda, sino más bien una variación del mismo. Tenemos a dos empresas enfrentadas, la buena, Kagura, y la mala, Kuroneko (gato negro). La misión de Kagura es limpiar las calles de los malos, de los criminales que actúan al margen de la sociedad, y que curiosamente suelen formar parte de la banda de Kuroneko. Los malvados suelen ser gente que el jefe de la banda ha recogido de la calle para que se unan a él y por eso le son fieles hasta la muerte. Hasta aquí todo normal, la consabida lucha entre el bien y el mal. Pero es que hay veces que no acabas de saber quiénes son los malos, porque los miembros de Kagura no se especializan en la suavidad de sus métodos (son peores que Leona y Bonaparte) y destruyen todo lo que se interpone en su camino en el cumplimiento de su deber, como parques de atracciones, fragatas militares, esas cosillas.

Pero no siempre realizan misiones clandestinas, sino que en ocasiones Kagura realiza operaciones oficiales acompañada de nuestro viejo amigo Shozo Irie, el protagonista de *Lawman*, que le ha propuesto en varias ocasiones a Taba, un miembro de Kagura, que trabaje para el Ministerio, pero a pesar de sus frecuentes (y merecidos) ataques de nervios y a sus peculiares y exasperantes compañeras, no acaba de decidirse a ser funcionario. Sus razones tendrá. El caso es que Taba, a pesar de plantearse seriamente la jubilación anticipada en Alaska, lo cierto es que se resiste a abandonar a sus chicas... no sabemos si por cariño o por temor a lo que puedan hacer si no está él para controlarlas.

Básicamente se reduce al combate entre Kagura y Kuroneko por el control de las calles y la seguridad de los ciudadanos, pero no es más que una excusa para el lucimiento personal de las chicas del manga y para las caras de sufrimiento del pobre Taba mientras intenta arreglar lo que puede tras el paso de sus alegres compañeras. Que no son malas chicas, ojo, pero que se lo toman todo con mucho entusiasmo.

Estamos hablando de un manga sin muchas pretensiones, con un dibujo correcto y un guión que tampoco es como para echar las campanas al vuelo pero por lo menos tampoco intentan vendértelo como la octava maravilla del siglo. Puro entretenimiento. Parece que el autor ha ido experimentando diferentes géneros y aún no parece haberse decidido por ninguno, pero para empezar a conocer al autor o para pasar un rato divertido, va bien.

KURONEKO

KAGURA

DESAFIO 3

Cuando le pregunté a Roke el argumento de la tercera entrega (aunque no última) de *Desafío*, me respondió algo curioso: "Los típicos problemas que tiene una chica japonesa". Al preguntarle si se refería a los exámenes de ingreso en la universidad (que yo supiera, Reiko ya tiene novio o algo muy parecido), me respodió que nada de eso, sino que pasa lo que tiene que pasar cuando el novio de una es idiota y ella es experta en artes marciales. Bastante explícito. El caso es que en esta continuación de las aventuras de Reiko y su, ¿mascota? la trama se complica un poco más, creando una historia bastante más sólida que en la primera parte. También es lógico, porque con dos número tienes el espacio justo para presentar a los personajes y que se metan en un par de líos. La segunda parte ya jugaba con la ventaja de que, como ya tenía a los personajes definidos podía empezar más fuerte pasando de presentar a la gente y sus poderes y presentando tan sólo a los personajes nuevos. La trama iniciada en *Deasafío II* sigue en esta nueva parte, es decir: más yakuzas. Los mafiosos están buscando algo muy importante escondido en casa del padre de Reiko, un artefacto con un gran poder: una armadura (¡¡una serie de mechas española!!). Pero pasa lo que pasa con este tipo de objetos tan poderosos: tiene tanto poder , que quienes los dominan acaban perdiendo la perspectiva de las cosas, y así uno de los yakuzas tiene una ida de olla y decide conquistar el mundo (normal) y, ya que estamos, empezar cargándose a esos que están ahí.

Esos que están ahí resultan ser Reiko, Kuma, Inuki y Ryo que, para variar, están peleandose. Resulta que Ryo hizo fotografías en la ducha a Reiko y a sus compañeras después de la clase de gimnasia y ella ha conseguido el apoyo de Inuki para darle una lección al género masculino en general. Por su parte, Ryo ha atraído a su bando a Kuma, dispuestos a defender la hegemonía masculina. Están tan y tan ocupados en ello que el que un tío con una armadura súper poderosa les intente matar sólo consigue sacarlos de quicio y que se esfuercen en sacárselo de encima para seguir tratando tan interesantes temas. La guerra de los sexos versión manga español, vamos.

Parece que a partir de ahora *Desafío* contará con una trama definida y coherente que irá apareciendo de miniserie en miniserie apoyada con el dibujo cada vez mejor de Carlos Javier Olivares, un autor en constante evolución que tiene un estilo cada vez más definido y que domina mucho más que en aquel lejano *Desafío*.

En fin, qué más podemos decir, sino que si sois fans de Roke-Olivares y os gustaron sus anteriores colaboraciones, ya sabéis lo que podéis esperar; y si os parecía que los primeros *Desafíos* eran un poco inexpertos, ésta es una buena ocasión para apreciar la evolución y lo que se puede conseguir con unos personajes desarrollados y buen humor.

CRÓNICAS MESSENE

A algunos de vosotros quizás os suene el nombre de Mateo Guerrero. Se trata de uno de esos autores españoles desaparecidos del mapa que llevaba tiempo sin dar señales de vida.

Mateo es el creador de un comic estilo manga llamado *Zeon-El llanto de los dioses*, una historia épica un poco en plan *Los Caballeros del Zodíaco* que era tal vez un poquito densa para el número de páginas del manga, pero ya se apreciaba su estilo, con influencias manga pero muy característico.

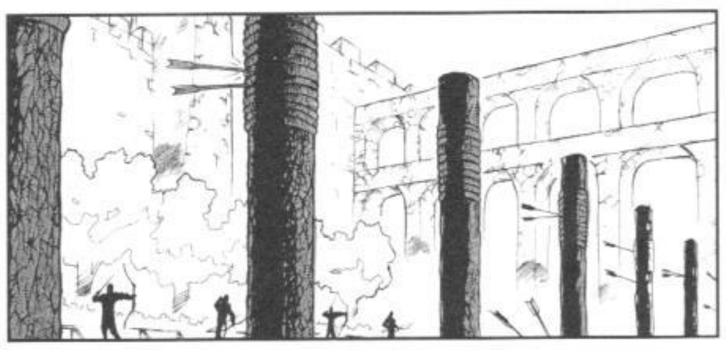
Mateo vuelve para este Salón con un nuevo manga titulado *Crónicas de Messene*, con tinta de Aure Jiménez (que ya trabajó con él en *Zeon*), y guión de Roke González, que estrena dos novedades en este Salón.

El tema de este manga es bastante alejado del desmadre de comedia estudiantil que Roke explora en *Desafío*.

En esta ocasión se dedica a otro de sus vicios: la fantasía heroica y los juegos de rol. Como él mismo comenta, ha tenido varias veces la impresión de que ciertos autores podrían haber explorado más facetas de sus obras en vez de limitarse a lo típico, así que decidió predicar con el ejemplo y montarse una historia de fantasía al más puro estilo Tolkien incluyendo leyendas y las islas de los Eldar en el proceso.

Los protagonistas son Raguar, un guerrero, y Baran, un arquero, un par de mercenarios que sobreviven como mercenarios alquilando sus servicios. Su último trabajo les ha sido encomendado por un elfo negro, que les ha ofrecido algo que no pueden rechazar y que, encima, no parece muy complicado, así que aceptan sin pensar. Pero van a ir descubriendo que no era tan fácil como parecía, y que esta misión les va a poner en la difícil situación de tener que traicionar a su raza. Los dos chicos no van solos, ya que tienen a una guapa acompañante, Rowena, una medio elfa que ya que no tiene nada mejor que hacer decide acompañarles, sin hacer caso de las insinuaciones y las alusiones directas para que les deje en paz. Pero la chica tiene mucho aguante y muy buen humor, y visto que a estos chicos les pasan cosas muy interesantes, ni una manada de caballos desbocados podría hacer que los abandonara. Hasta que llega un momento en que las cosas se complican tanto que está tan implicada que no puede escapar y debe enfrentarse con sus compañeros a su destino.

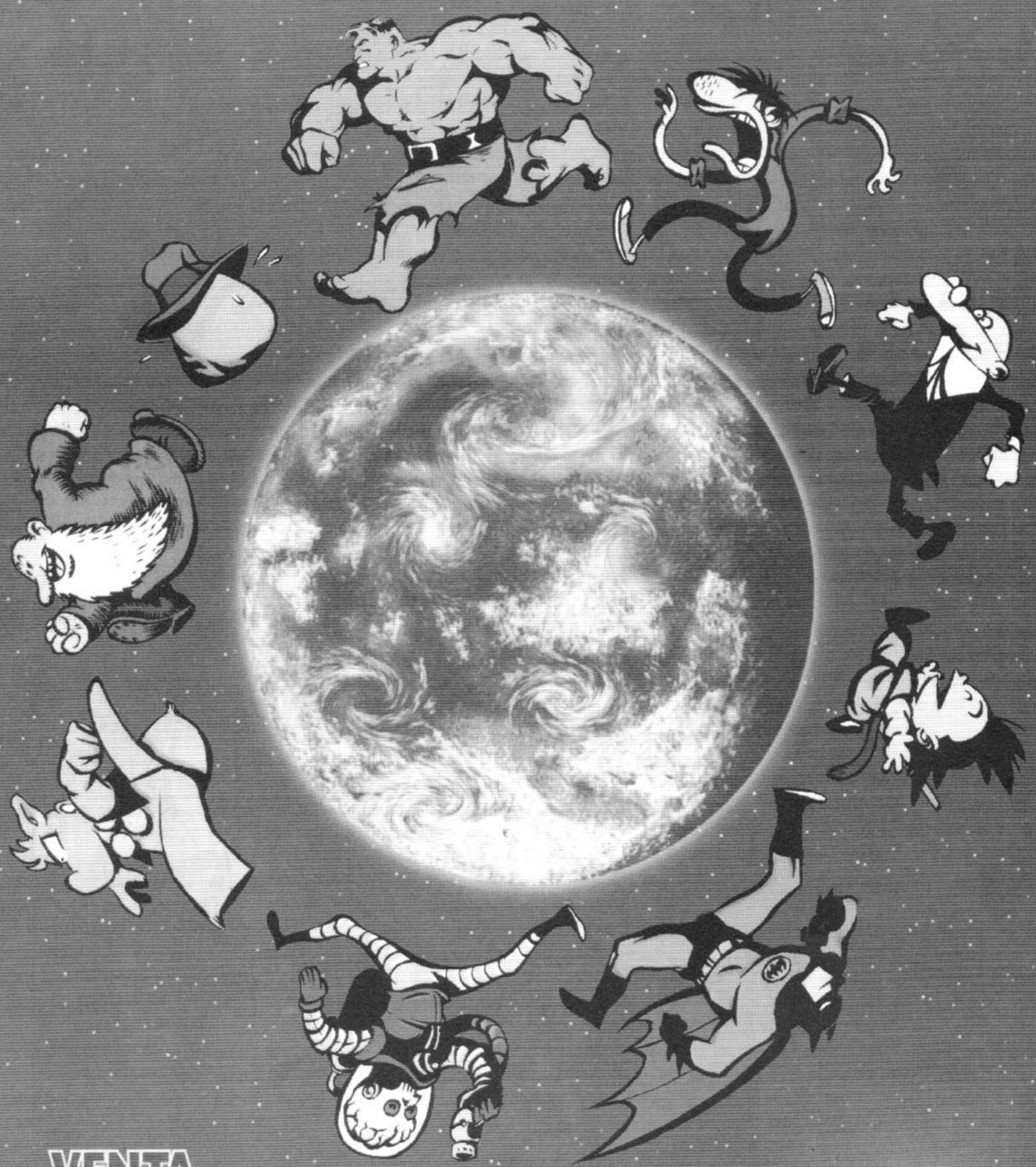
El guión está lleno de elementos mágicos, trampas y situaciones características de los juegos de rol, así que, si sois aficionados al tema, os interesará este manga. O sino , también podéis haceros con él por el dibujo, que está muy bien y muchísimo más evolucionado que el de la obra anterior de Mateo. Ya domina mucho mejor la anatomía, su trazo es más seguro y limpio y a pesar de tener influencia manga, como no es muy exagerada, tiene personalidad propia. Una buena elección si buscáis cómic español.



UNIVERSAL

Ronda de Sant Antoni, 9 - 08011 BARCELONA

TODOS LOS COMICS DEL MUNDO



VENTA POR CORREO

Y además...

NEWTON

Riera Alta, 8 - 08001 BARCELONA

Por Minami

YUU WATASE

Estrenamos una nueva sección regular (y van...). Queremos dedicar un espacio en cada Neko a presentaros "nuevos" autores, muchas veces muy populares fuera de España pero que aquí casi nadie conoce. Y para empezar hemos escogido a Yuu Watase, la autora de *Fushigi Yuugi*. ¿Que qué es *Fushigi Yuugi*? Es uno de los shojos más populares de los últimos años, las aventuras de una chica, Miaka, que entra dentro de un libro encantado junto a su amiga Yui y debe convertirse en la *Suzaku no Miko* para salvar a ese mundo y a sus habitantes. Pero la tarea es casi demasiado pesada para ella...

Para no agobiaros con tanto cambio, este mes tan sólo transcribimos una interesante entrevista a la autora que apareció hace muy poco en la revista *Animérica* para ir abriendo boca. Prometemos ampliarlo.

Animerica.- ¿Cómo se convirtió en mangaka, y con qué obra debutó?

Yuu Watase.- Bien, primero dibujé manga y luego me decidí por el shojo. Debuté a los 18 años con una historia corta titulada *Pajama de ojama* (una visita en pijama). Es una comedia, una comedia amorosa acerca de una chica que oye que puedes teletransportarte a la habitación de alguien llevando el mismo pijama. Y lo intenta para acercarse más al chico del que está enamorada, pero acaba en la de otro chico. Al final, ella encuentra la felicidad con él. Una comedia de ese tipo.

A.-¿Estudió para convertirse en mangaka?

YW.- Nada formal, soy autodidacta. No había nadie a mi alrededor que quisiera enseñarme las bases, y no empecé haciendo de asistente. Sólo leía manga y lo estudiaba por mi cuenta. Asistía a las clases de manga en la escuela vocacional, pero ya había debutado, así que no me involucré en ese tipo de actividades.

A.- ¿Desde cuándo quería ser artista manga?

YW.- Desde que tengo memoria, desde que dibujaba en el jardín de infancia. Siempre me han dicho que le decía a la gente que iba a ser mangaka.

A.- ¿Cuáles fueron sus influencias televisivas cuando era pequeña?

YW.- Veía casi todo el anime que emitían, y cuando era pequeña había series basadas en obras de Osamu Tezuka, Shotaro Ishinomori, Leiji Matsumoto... eran todos hombres, pero me suelen gustar más las historias para hombres que las de mujeres desde entonces. Me debieron influir mucho.

A.- Situó la acción de *Fushigi Yuugi* en China, ¿verdad?

YW.- Está basada en China, en un lugar como China, y hay muchas costumbres chinas que no se siguen en *Fushigi Yuugi*. Hay mucho de qué hablar, pero China es la base.

A.- ¿Qué es diferente?

YW.- Primero me documenté mucho sobre la China antigua e iba a hacer un documental fiel. Pero básicamente es una historia de fantasía, y mi editor me sugirió que no fuera tan estricta. Entonces empecé a mezclar elementos de diversos períodos históricos. El emperador debía ser una persona inaccesible, y no creo que el emperador hablando con los demás como iguales sea muy realista. En ese sentido, me olvidé de las clases sociales de un modo muy conveniente e hice que los personajes interactuaran de forma muy humana. Libertad creativa.

A.- En *Fushigi Yuugi*, el emperador es uno de los siete miembros de la expedición.

YW.- Sí. Normalmente, si la gente le hubiera hablado así, les hubieran cortado la cabeza (risas).

A.- En la China real, a las mujeres les vendaban los pies y había eunucos, ¿qué ha pasado con esas costumbres?

YW.- Tuve algunas ideas sobre pies vendados y eunucos... bien, eran costumbres chinas pero no eran familiares a los lectores japoneses, así que no eran esenciales para la historia. Por eso no las usé. Eran cosas muy drásticas, ¿verdad?

A.- El emperador tenía un harén im-

HISTORIAS CORTAS

Primero fue *Musubiya no Nanako*, de la que ya hicimos un tankoubon hace unos meses, y en enero hizo su aparición este *Appare Jipangu!*, otro recopilatorio de historias casi todas dedicadas a las aventuras de una chica en el Japón feudal que va por ahí haciendo el bien... armada con una especie de lápiz gigante. Verlo para creerlo. Lamentablemente, este segundo recopilatorio es bastante más flojo que el anterior, así que, dados a elegir, os recomendamos el primero. Tiene más chicha.

Hasta *Fushigi Yuugi* Yuu Watase publicó diversas historias muy en la línea del shojo cómico, pero un poquito simples. El dibujo es algo embrionario pero muy reconocible, aunque es difícil hacerse con ellos. Sus títulos son *Magical Nan*, *Oishii Study*, *Gomen asobase*, *Otenami haiken!*, *Sun no tiara*, *Mint de kiss* y *Epotrans! Mai*.

perial,creo.

YW.- Oh, *eso*. Bien, sí, existía, pero se explica que no pasaba su tiempo allí, así que fue sólo una excusa para introducir al personaje de Nuriko.

A.- ¿Le gusta China?

YW.- Antes de *Fushigi Yuugi*, me gustaba su música y su ropas, cosas que puedes ver u oír. No estaba realmente interesada como país. Pero cuando empecé a investigar para *Fushigi Yuugi*, empecé a interesarme, a sentirme más cercana. También fui allí para investigación de campo dos veces. Me gustaría volver de nuevo. Me gusta el país- es profundo. Sobre su historia, no estoy muy versada en el *Romance de los tres reyes*, así que no soy la indicada para hablar de ello, aunque yo usé el *Suikouden* (El margen del agua) como título de referencia.

A.- Acerca de su teoría de la ficción, ¿qué es un romance en shojo manga?

YW.- Hmmm, un romance. Los hombres suelen ser más materiales, y creo que las mujeres dan más valor a las emociones. La habilidad para identificarse emocionalmente con un personaje es importante, y el romance ayuda mucho, así que creo que es indispensable. Personalmente, me gusta el romance, pero también me gustan las peleas masculinas. Así que a veces tengo que pararme a mí misma y relatar lo indispensable. Creo que eso es importante al dibujar shojo manga.

A.- ¿Y cuáles son los lectores a los que está destinado su manga?

YW.- Por supuesto, mi manga se publica en una revista destinada a estudiantes de instituto, así que ellas son mis principales lectoras. Pero no dejo que eso me impida crear historias para gente más mayor u otros grupos de edad. También quiero que los hombres lean mis obras, así que también los tengo en mente.

A.- ¿Cuál es la proporción de hombres y mujeres entre sus lectores?

YW.- Era abrumadoramente femenina, pero después de que se animara *Fushigi Yuugi* hubo un gran incremento de lectores masculinos. Incluso hombres adultos y amas de casa se convirtieron en lectores, y me puse muy contenta. Los lectores más mayores eran de 40 a 50 años, ése es uno de mis logros.

A.- ¿Cómo es el porcentaje de lectoras femeninas en sus otras obras, las que no han sido animadas?

YW.- En mis anteriores trabajos tenía elementos masculinos, así que también tenía lectores masculinos. Pero tener un trabajo animado - los medios tienen su propio poder- las posibilidades de tener lectores masculinos aumentan, especialmente ahora, que saben que mi manga no es sólo un shojo manga.

A.- Por otro lado, cuando usted mira el porcentaje de sus personajes masculinos y femeninos, éste es abrumadoramente masculino.

YW.- (risas) Es verdad.

A.- Puede decirse que es un harén con un montón de chicos guapos rodeando a una sola chica.

YW.- Tiene razón. Bien, yo soy una mujer, después de todo... bien, no es realmente importante. Pero estoy segura de tener en mente que la mayoría de mis lectores son chicas. Debe haber diferentes tipos de personajes masculinos, pero estoy segura de que mis lectoras prefieran que sean guapos. No voy a negar que hay muy pocas chicas en *Fushigi Yuugi*, pero creo que sigue siendo un interesante manga para chicas. Creo que a los lectores masculinos les gustaría un poco más si hubiera algunas chicas más.

A.- ¿Es un servicio al lector que Miaka aparezca regularmente desnuda?

YW.- (risas)Sí, lo es. No estoy segura de para quién es el servicio, pero debe ser para los lectores masculinos. Estoy segura de que hay lectoras femeninas a las que no les gusta, pero otros lo disfrutan, así que lo debo hacer por ellos también.

A.- Cuando un manga es animado, debe haber gente que sólo ha visto el anime y no ha leído el manga. ¿Qué hace con ese tipo de gente?

YW.- No lo sé (risas). Soy feliz si ellos se leen el manga porque les ha interesado el argumento. Por otro lado, tengo lectores que dicen que no soportan a los que sólo han visto el anime y se consideran fans. No había pensado

FUSHIGI YUUGI (18 tomos) La popularísima obra de esta autora. Fue adaptado en forma de serie de televisión que despertó el interés de Japón. La historia parece simple: Miaka es la *Suzaku no Miko*. Yui es su enemiga. Ambas están enfrentadas no sólo por el destino que las ha convertido en emblemas de sus reinos, sino por el amor de Tamahome y después por el odio. Actualmente se editan en Japón unas OVAs que adaptan la segunda parte de la serie. Veremos.

mucho en ello, pero el anime tiene sus méritos, y estoy segura de que el manga tiene sus características propias. Estoy contenta por la gente que disfruta con las dos cosas, el manga y el anime, y no me duele que haya quien le guste el anime pero odie el manga. A decir verdad, tenía más miedo a que el anime tuviera menos calidad y fuera un fracaso, por eso me gustó mucho que tuviera tan buena acogida. Soy feliz aunque la gente vea el anime sin leer el manga. No sé cómo se sienten otros mangakas, pero es lo que yo pienso.

A.- ¿Cree que un manga como *Fushigi Yuugi* puede gustarle a los lectores extranjeros?

YW.- Hmmm, ¿lectores extranjeros? No sé qué quiere decir exactamente con lectores extranjeros. ¿Hay alguna historia que se lleve a cabo para ellos hoy en día? Mi manga actual, *Ayashi no ceres*, tiene algunos elementos que se desarrollan en el extranjero, así que a los lectores occidentales puede que les guste. Se basa en el robo de ropa celestial (variaciones de una leyenda que existe en todo el mundo), con otros temas como ingeniería genética, amor u odio hacia los humanos de la Tierra. Es un poco más complicada o dura que *Fushigi Yuugi* y se plantean preguntas como qué es en realidad la esencia de la humanidad. Siento que desarrollo temas que yo misma no acabo de comprender. (risas) Es bastante complicado como shojo manga.

A.- ¿Ha diseñado los personajes de *Ayashi no ceres* con más penurias ?

YW.- Sí, les he dado tiempos duros (risas). Es un poco más adulto que *Fushigi Yuugi*, aunque la protagonista es una estudiante de instituto. Está ambientado en el Japón de hoy en día, y hay conceptos como el papel de la biotecnología, hacia la que la humanidad es dirigida, y el futuro de la Tierra. Estoy trabajando para incluir algo de amor en ello.

A.- ¿Qué otras influencias tiene, como novelas, manga o televisión?

YW.- Intento ver el mayor número de películas posibles, pero me suelen gustar más las extranjeras. Son un gran material de estudio. Fui a ver *Contact*, y grité-me gustan ese tipo de películas tan profundas. Hay mucho que aprender del extranjero, del cine americano, sobre planteamiento y dirección. En ese sentido, me obligo a mí misma a verlas. Pero últimamente hay películas japonesas muy buenas hechas por gente joven- aunque ahora no sé decirte un título concreto.

A.- Volvamos a *Fushigi Yuugi*. No creo que el manga hubiera acabado cuando empezó la serie de anime. ¿Cómo coordinó el progreso de la historia?

YW.- Bueno, no es que no hubiera concluido, ya había acabado. Pero cuando *Fushigi Yuugi* fue escogida para ser animada, me forzaron a que continuara el manga. Así que, para mí, el verdadero final del manga es el de la serie de televisión (tomo 13). Ése es el verdadero final, pero como decidieron animar el manga justo cuando estaba a punto de acabarse, y me dijeron que continuara la historia en la segunda parte (una decisión de la revista) tuve que comenzar una nueva historia. Aunque el anime tenga un final, empecé la continuación del manga como una historia nueva. Es la parte que están animando las OVAs actuales.

A.- Así que es correcto coger sólo la historia del anime independientemente, ¿no?

YW.- Estoy segura de que hay gente que dejó de leer el manga en ese punto. Es la primera conclusión, al fin y al cabo. La segunda parte es la continuación, pero tiene su propia trama aparte. Me gustaría mucho que la leyerais, por supuesto.

A.- Cuál es su personaje favorito en *Fushigi Yuugi*?

YW.- Bien... los lectores me lo preguntan con frecuencia, pero me gustan todos. Cuando dibujo una historia centrándome más en un personaje, ése es mi número 1, y entonces me regañan por ser inconstante. Pero si sólo me limito a la serie de televisión, la primera parte de la historia, entonces hay un personaje enemigo llamado Nakago, el rubio que queda al final. Es un antagónico y trágico personaje, me gustó mucho mientras lo dibujaba. En la segunda parte, en la continuación, Tamahome se reencarna en el mundo de Miaka como un chico llamado Tama. Realmente me encantaba cuando dibujaba esa parte de la historia.

A.- ¿Qué aconseja a los que deseen convertirse en mangakas?

YW.- Es un tipo de trabajo que no puedes hacer si no te gusta. Muchas veces deseas llorar, pero lo más importante es que te guste tu trabajo y disfrutes dibujando. Por otro lado, tu sufrimiento se verá reflejado y los lectores se darán cuenta, captarán la idea, así que debes adorar el manga y disfrutar del proceso. Además, debes tener cuidado con no caer en los tecnicismos, como en efectos de dibujo. Pero creo que el manga es algo que influye, y de hecho, yo he sido influenciada, así que no quiero ver a la gente esforzándose a medias. Creo que está bien que haya gente que dibuje sólo fondos, así como hay quien dibuja para conseguir risas fáciles, es un modo de dibujar, pero me gusta trabajar en temas reales, y creo que ganaréis en profundidad si tenéis un mensaje que dar. Pero eso es cosa de cada persona, si dibujas lo que realmente quieres expresar y no trabajas bajo falsas pretensiones, creo que es más importante que enseñes tu personalidad más que depures tu dibujo.

A.- Finalmente, ¿tiene algún mensaje para los fans de *Fushigi Yuugi* que hablen inglés?

YW.- Creo que el manga empieza a traspasar nacionalidades y fronteras. Soy japonesa, pero espero que dibujar historias más globales en el futuro. Estoy contenta de que mi trabajo pueda conectar con lectores extranjeros, y seré muy feliz si podemos contribuir. Pero lo más importante que puedo decir es. Muchas gracias por leer mi trabajo o ver el anime. Voy a trabajar para eso.

AYASHI NO CERES (6 tankoubons)
La última obra larga de Yuu Watase, que ya va por su sexta entrega. Todo empezó cuando la familia Mikage reunió a Aya y Aki para celebrar su cumpleaños. Pero en realidad querían comprobar que Aya fuera normal; lamentablemente se cumplieron sus sospechas: es Ceres, una mujer celestial que destruirá a la familia. Aya escapa por los pelos de la muerte y es acogida por otra familia conocedora de su secreto. Está alejada de su hermano, su padre ha muerto y a su alrededor sólo hay muerte y confusión. Su ancla a la realidad es Tooya, el extraño guardaespaldas de su familia, del que está enamorada, y de Yuuhi, su nuevo protector, que hará lo que pueda por salvarla del desastre. Un shojo manga más adulto que *Fushigi Yuugi* y bastante más interesante.

Continuará...

¿Todavía no tienes nuestro catálogo 98?
En tonces no sabrás que tenemos los mejores precios en tomos de importación: ¡tan solo 780 ptas.! Sí, habeis leído bien:

¡ 780 ptas.!

(*Candy Candy, Inuyasha, Captain Tsubasa*, etc...) y la mejor gama de art books también a los mejores precios.

¡¡¡Y no es material de segunda mano!!!

¿A qué esperas para pedir el catálogo?

Via Laietana 29 08003 Barcelona
Tlf. (93) 310 43 52 Fax (93) 310 45 21

TANKOUBON

Ya veis que este mes nos han desplazado un poquito más atrás a lo que estábamos acostumbrados, pero la sección sigue sin cambios (demasiados de golpe no son buenos para nadie). E incluímos nueva sección, el tankoubon el mes, que encontraréis después de los tankoubons normales. Este mes dos de fantasía y uno costumbrista. Hala, a disfrutarlos.

Los ISBN son:
***D4 Princess* ISBN 4-07-307916-6, *Voice!!* ISBN 4-403-6457-4, *Dragon Knight 4* ISBN 4-07-305828-2.**

D4 PRINCESS, (Media Works)

por Enrique Pilón

Parece que, si no tienes una historia genial, o un dibujo peculiar por sí mismo, la mejor manera de que tu manga se publique y se venda es muy fácil: pon a tías jamonas. ¿Para qué demonios vas a matarte haciendo un guión coherente si metiendo dos tías buenas por página ya vendes? Pues nada, a vivir del cuento. Por lo menos ésa es la impresión que se desprende de este manga, *D4 Princess*, de Syoutarou Harada, porque, la verdad, es bastante malo.

Tenemos la típica historia que mezcla chicas monas y exoesqueletos minúsculos pero tan cargada de tópicos que no funciona ni a patadas. Para no quedarse corto, el autor intentó atraer también a los seguidores de las magical girls haciendo que la protagonista, Doris, una niñita de 13 años, rubia, adorable, y con la cabeza llena de rizos y lazos, se transforme en una mujer imponente vestida con un trapito casi inexistente y que debe luchar contra mujeres igualmente macizas con un vestuario reducido. En eso se basa el manga, ni más ni menos. Pero así era demasiado insustancial, demasiado descarado, y para disimular un poco y darle ciertos toques de profundidad, algo de intriga, ¡metamos un misterio! Pero tampoco nos pasemos, algo sencillito, como que Doris deba enfrentarse a su hermana mayor, que es mala y horrible (no se sabe por qué), y manda a sus esbirras a atacarla. Se supone que para conseguir el aparatito que hace que Doris se transforme, algo parecido a una armadura con cuernos, bastante hortera pero al parecer muy poderosa.

Naturalmente, para que no descompense tanta chica y para crear el triángulo pseudo-amoroso que todo manga debe tener (o eso cree el autor, al menos), hay un chico guapo del que Doris está enamorada y que para más inri no sabe nada de la capacidad de la niña para cambiar de aspecto. Y previsiblemente acaba colado por la más crecidita, y tratando a la pequeña con condescendencia, sin darse cuenta de que está loca por él. Sí, chicos, es *Creamy Mami* de nuevo. Nada de crear un guión original.

Este es un ejemplo más de que el mercado del manga es como los demás, que tiene obras maravillosas, otras mediocres y otras olvidables como este *D4 Princess*. En un mercado tan saturado y con una competencia tan brutal hay ocasiones en las que los autores no se atreven a probar con algo nuevo y deben conformarse con sobreexplotar algún género popular, como el deportivo, las peleas con poderes o el tema tía jamona se ahostia con alguien. El único que sale bien librado de este tema es Satoru Akahori, que con su *Cazadores de Magos* ha demostrado lo que este género puede dar de sí sin caer en la repetición ni en el ridículo..

VOICE!!, (Shinshoukan)

por Annabel

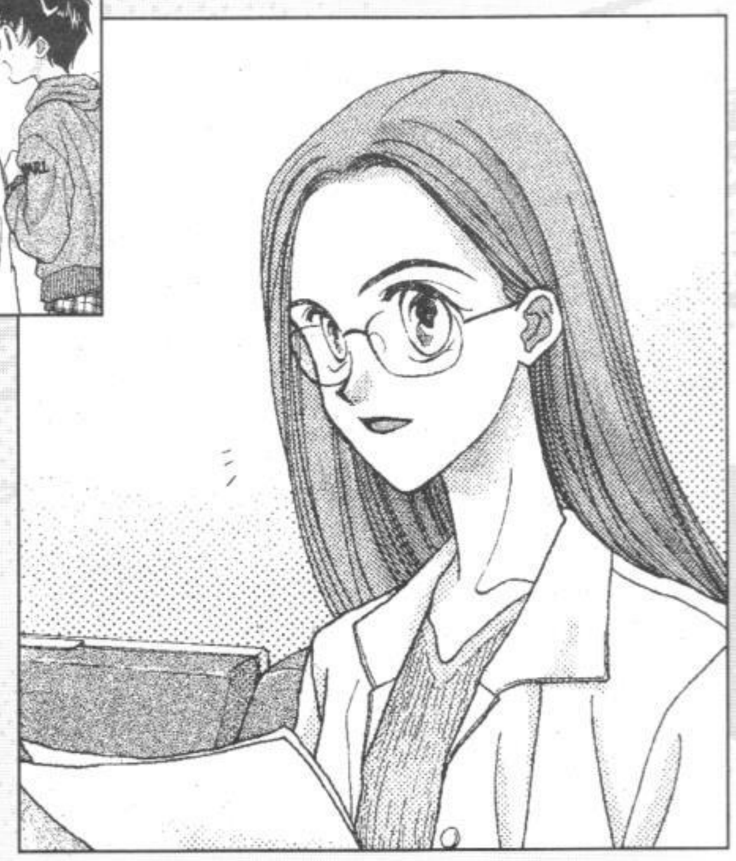
La mayoría de vosotros conocéis a las Clamp, pero algunos probablemente no sabéis que comenzaron siendo 11 y que el grupo se redujo a las cuatro actuales.

La trayectoria de las ex-Clamp es un poco errática. Algunas han continuado dibujando igual, con el mismo estilo, pero llega un momento en el que es clónico al trabajo de Apapa y compañía, y por lo tanto poco interesante, porque para leer una copia sosa mejor te vas a la fuente original . Por otro lado, otras componentes han evolucionado a partir de Clamp creando un estilo propio que, si bien no es tan espectacular como el de sus ex-compañeras, resulta ser un buen shojo que merece, como mínimo, un vistazo.

Éste es el caso de *Voice!!*, de Tohru Mizushima. Tiene un estilo suave, de grandes espacios y dibujo ligero, sin sobrecargarlo, que comparado con *X* o *RG Veda*, por ejemplo, es muy sencillito, pero efectivo para contar la historia.

La historia está ambientada en el mundo de los actores de doblaje. El protagonista es Yuki Sudo, que desde muy pequeño soñaba con ser doblador algún día. Sin decirle nada a nadie, y menos a su familia, Yuki se presenta a un concurso, que pierde, pero a pesar de todo no resulta en balde, ya que una mujer que había asistido como observadora le aconseja que para formarse se apunte a una escuela especializada. Al principio a sus padres no les hacía mucha gracia la profesión que había escogido su hijo, pero deciden darle dos años para que intente triunfar, y Yuki se va a Tokyo a estudiar.

En la escuela conoce a Yusuke y a Koji, sus grandes amigos pero también sus rivales. Cualquiera lo diría, pero para ser doblador



DRAGON KNIGHT 4, (Media Works)

por Ismael Herrero

Si lo pensamos detenidamente, no hay demasiados géneros en el manga japonés. Hagamos un recuento: tenemos los mangas de lucha, los de chicos/as con poderes, los de misterio, aventuras, costumbristas, comedia estudiantil (*gakkuen*), y los de fantasía heroica, que pueden englobarse dentro de los de aventuras... y poco más.

Lo que nos lleva a tirar cohetes cada vez que aparece (o encontramos) un manga diferente. Lamentablemente no es el caso.

Hemos escogido este *Dragon Knight 4* porque nos hizo mucha gracia este manga de fantasía heroica lleno de magia, dragones y caballeros en caballo blanco. El dibujo es atractivo, curioso, y tiene una sorprendente falta de fondos que tira de espaldas. Muy curioso. Se edita en la revista *Dengeki Daoh*, la misma que publica el *Lythis* de Hiroyuki Utatane. Y se nota, claro que sí. Parece una pálida sombra de la obra de Utatane, porque si bien mezcla los mismos elementos que el otro manga (un chico guerrero, una chica mona, dragoncitos, algo de sexo), la comparación refleja que el autor, Togashi, está a años luz de Utatane, tanto a nivel de historia, como de desarrollo y dibujo.

Y vayamos al dibujo. Es curioso, pero malo. Es decir, puedes encontrar algunos pin-up's elegantes y atractivos, ciertos fondos (los cuatro que hay) muy logrados aunque sospechamos que son obra de algún colaborador. Pero en general el dibujo parece hecho con prisas, demasiado rápido, y da la molesta impresión de que el autor lo hace para llegar a la fecha de entrega salga como salga. Lo más grave del caso es que estamos hablando del tankoubon, es decir, del tomo recopilatorio, porque el dibujo poco acabado puede pasarse por alto o perdonarse en la revista, ya que entiendes que tal vez le haya ido muy justo a la hora de entregar; pero si en el recopilatorio, el autor no se ha molestado

no sólo tienes que saber hablar bien; en esa escuela los chicos tienen que dar unas clases muy completas, no sólo de dicción e interpretación, sino también de baile tradicional japonés, para aprender a controlar su cuerpo, y cosas así. Como el dinero que le envían sus padres no es suficiente para vivir en el carísimo Tokyo, Yuki consigue un trabajo a media jornada en un bar, un buen trabajo que le permite practicar la vocalización y la dicción, y de paso representar sus papeles de la escuela cuando tiene que sacarse de encima a mujeres mayores que intentan ligar con él. En este primer tankoubon Mizushima nos cuenta la vida diaria tanto de Yuki como de sus dos amigos, sus sueños, sus ganas de triunfar y los esfuerzos que deben realizar para conseguirlo y lograr entrar en una productora, un examen que deben realizar al finalizar el curso. Los tres terminan el curso y se examinan aunque el más seguro del resultado, Yusuke, suspende y decide abandonar su sueño de convertirse en actor de doblaje deseándoles mucha suerte a sus compañeros. El tema es original, pero no deja de ser un manga costumbrista de ésos que tan poco interés despiertan en España. Es una buena oportunidad para conocer un poco más la cultura japonesa.

en rehacer un poco el dibujo poco puedes esperar de él.

La historia es una de tantas de este estilo, el de la fantasía tipo *Lodoss Wars*. El protagonista es un chico llamado Yamato Kakeru, que quiere ser caballero, claro. Ha crecido en una casa en el campo junto a su padre, un hombre al que jamás se le ve la cara, y con Natasha, una especie de hermana mayor. Cuando Kakeru ya es mayor, se enteran de que una ciudad ha sido atacada y Kakeru decide ir a pesar de que al principio su padre se oponía, aunque al fin le deja ir. Por el camino salva a Manaru, una elfa negra, de unos orcos que la estaban atacando, y ella, en agradecimiento, cuando cae dormido lo lleva en sus alas hasta la ciudad a la que Kakeru se dirigía. Y ella, por su lado, vuelve para recibir órdenes de su amo, el malo de la historia.

Una vez allí, Kakeru se presenta a un amigo de su padre que le acoge encantado, y le presenta a su hijo ,Seiru, un chico de apariencia tímida y enfermiza. Atacan la ciudad, y Pan, el padre de Seiru, decide quedarse para defender la ciudad, mientras manda a su hijo que vaya a lugar seguro. En las colinas fuera de la ciudad se han reunido los habitantes y allí tanto Seiru como Kakeru se lamentan de lo impotentes que se sienten en esa situación, sin poderse enfrentarse al enemigo.

Cuando todo ha vuelto a la normalidad, traen a Natasha, la compañera de Kakeru en su pueblo, herida e inconsciente. Cuando se recupera le cuenta que en su aldea ha pasado algo horrible, ha sido atacada y destruida. La verdad es que no es uno de esos mangas que te enganchan hasta tal punto de desear ver el segundo tomo.

El TANKOUBON del mes

KANATA KARA (Hakusensha)

por Eulàlia Dolz

Inaguramos nueva sección, el tankoubon del mes, aunque todavía no tiene título oficial. (se aceptan sugerencias) Y empezamos con un shojo que ha gustado mucho a los miembros de la redacción. *Kanata kara* es otro de tantos mangas de chica-va-a-otro-mundo-y-chico-guapo-la-salva-de-los-malos. Sí, es otra de ésas, pero está tan bien que merece un destacado.

Esta serie de Kyoko Hikawa empezó a publicarse en el *Hana to Yume*, una de las revistas shojo para adolescentes más importantes, y ya va por el tankoubon número 8, que acaba de publicarse en Japón y que todavía no hemos podido leer (qué rabia). La protagonista es Noriko, una estudiante de instituto normalita, que es transportada a un mundo que veía en sueños desde hacía un tiempo. Cae en un bosque donde unas orugas gigantes intentan desayunar con ella, pero la intervención del guapísimo y cachas protagonista la salva de convertirse en pienso para bichos. Noriko curiosamente ha llegado a este mundo con un propósito: convertirse en la *Mezame*, la que despierta, la persona que los guiará en la revolución. Pero como nunca llueve a gusto de todos hay luchas entre varios reinos para tener a Noriko, pero su salvador, Izaak, que ya sabe de qué va la cosa, la saca de allí haciendo gala de sus poderes sobrenaturales. Los problemas de comunicación de la pareja son graves, porque Noriko habla en japonés e Izaak en la lengua del continente, y deben esforzarse por comprenderse. Primero se deshacen de su ropa y su cartera de la chica para que no descubran que es la *Mezame*. Por el momento parece que Izaak va a hacerse cargo de ella, aunque se lamenta de que sea la *elegida*, ya que tendrá que matarla. Unos bandidos les atacan, hiriendo gravemente a Izaak, pero al día siguiente sus heridas se han curado totalmente, ante la sorpresa del médico y el alivio de Noriko, que no se para a pensar que es un poquito raro que le hagan un tajo en el pecho y que al día siguiente tenga sólo una pequeña cicatriz. Izaak se siente cada vez más atraído por ella y decide alejarse de ella, dejándola al cuidado de Gaaya, una amiga suya.. Durante su ausencia los malos atacan la posada donde viven y Gaaya pone a la chica en sitio seguro mientras lucha. Más tarde sale sale sola a buscarlos y es molestada por unos gamberros que "querían ser sus amigos". Agol, que pasaba por allí, la salva, y los acaba alojando, a él y a su hijita, en la posada. Pero las cosas no son lo que parecen: la niña, Jiinaahas,

es una poderosa vidente enviada por el reino de Rienka para encontrar a la *Mezame*. Gaaya vuelve a con la noticia de que Izaak ha sido capturado y está en la cárcel. Noriko es capaz de localizarlo, y reúnen a un grupito para salvarlo compuesto por Noriko, Agol y Jiina, Gaaya, Banadam, (un chico que acaba enamorado de Noriko) y Barago el cachas del grupo y que no destaca por su preclara inteligencia.

Durante el viaje de vuelta les ataca una masa de pelo (de verdad, no me lo invento), que captura a Izaak en su interior aunque el recuerdo de Noriko le da fuerzas para escapar (un momento muy emocionante). Pero en eso que Noriko se despista del grupo y acaba junto al espíritu del bosque que, animalillo, está sufriendo porque los humanos lo tratan muy mal, le cortan los árboles y cada vez está más débil. Noriko promete ayudarle y de ese modo, gracias a una rama que le dio, se cargan al bicho peludo, que era su enemigo jurado, o algo así. Dos viñetas después un águila gigante captura a Noriko e Izaak, y para deshacerse del bicho Izaak usa sus poderes. La consecuencia directa de ello es que descubrimos su verdadera naturaleza: es un demonio. Y bastante feo, por cierto, con pelo blanco, ojos rojos y un cuerpoi bastante feo. El pobre Izaak ha tenido una infancia muy desgraciada, odiado y rechazado por su madre, que intentó matarlo, y tachado de monstruo por todos los que había conocido hasta el momento. Noriko por fin entiende lo que le pasa y le besa para que no huya y la deje sola.

Todo el grupo llega a la casa de la hermana gemela (e igual de fea) de Gaaya, donde Tazashiina, la nueva mala de la serie, tiene un plan para capturar de una vez por todas a la *Mezame*. Como todos los tontos tienen suerte, sus hombres tienen la potra de atacarlos cuando Izaak está enfermo y nadie puede impedir que se lleven a Noriko. Izaak se empieza a convertir en demonio y les sigue en cuanto se recupera de su desmayo, ante la mirada horrorizada de sus compañeros (lo de que era un demonio, un *Tenjouki*, sólo lo sabía Noriko... y no es muy consciente de ello).

Noriko ahora es prisionera de Tazashiina, que tiene la simpática intención de ofrecerla en sacrificio a una masa de agua con máscara (aún más impresionante que una bola de pelos gigante), pero la llegada de Izaak en modo demonio hace que cunda el pánico y el castillo se derrumbe, provocando la suficiente confusión para que Noriko escape y busque a Izaak, lanzándose a sus brazos y haciendo que recupere su apariencia humana.

La *Mezame* es demasiado importante como para que la dejen en paz con su amado Izaak (que después de siete tomos hace algo y se le declara... ya empezaba a parecer *Ranma*), y sus aventuras todavía siguen publicándose. Lo mejor es que hay algunas posibilidades (poquitas, pero existentes), de que *Kanata kara* se publique en España, y creo que sería una buena elección: es uno de esos típicos shojos que funcionan tan bien porque tiene un poco de todo: amor, aventuras, las batallas justas y toques de humor que la hacen un poco más ligerita. El grafismo es correcto, shojo sin demasiadas innovaciones y por eso muy efectivo. Lo más curioso es el protagonista. ¿Noriko? Qué va, porque si nos tenemos que fijar en el dibujo, quien tiene mejores escenas, planos más variados y sale más veces es él. Cosa que no nos sorprende, porque por muy dulce que sea Noriko tiene una personalidad igual de interesante que una ameba (sin faltarle a esos preciosos animalillos unicelulares), mientras que Izaak es bastante más interesante... es guapo... está cachas.... y hasta tiene misterio.

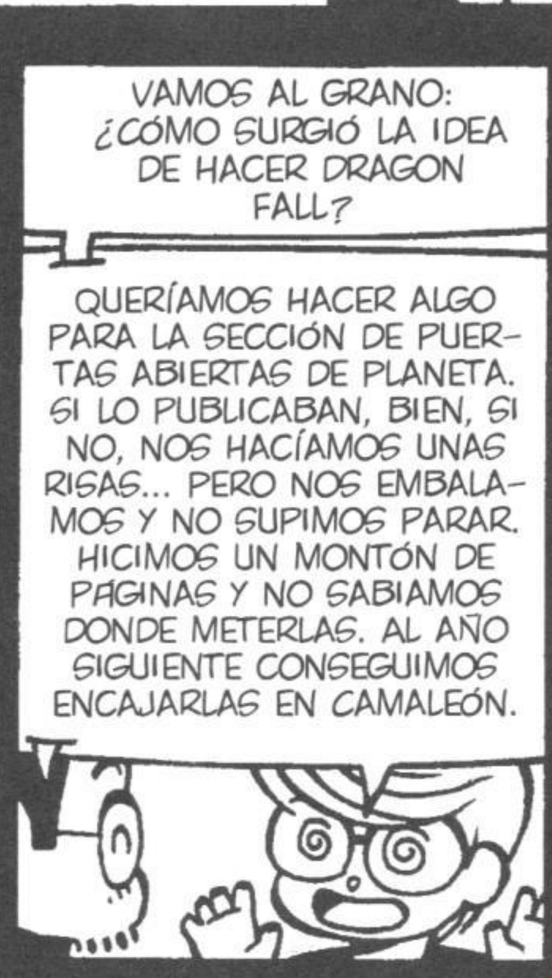
En resumen: seré la chica más feliz de mundo si algún día puedo hacer un avance de este manga.

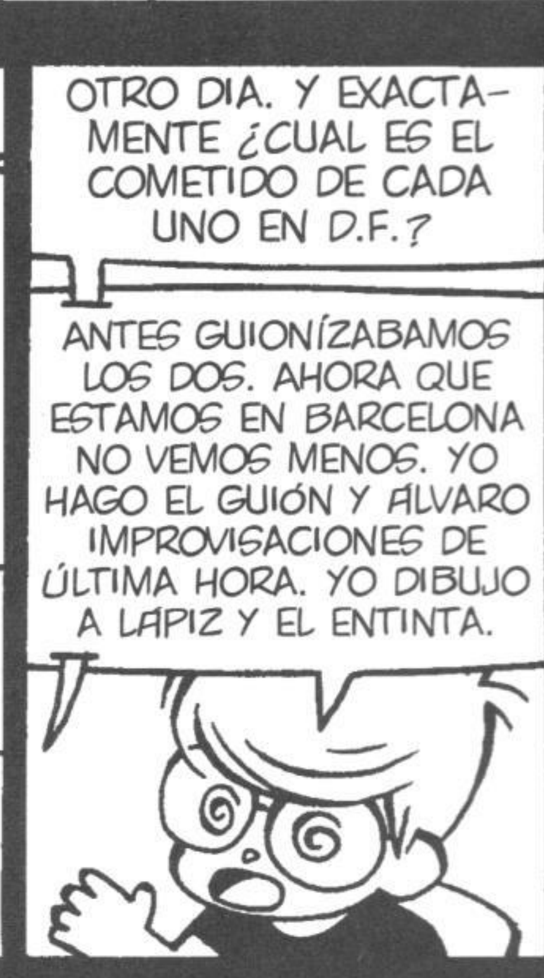
DAVID RAMIREZ PRESENTA:

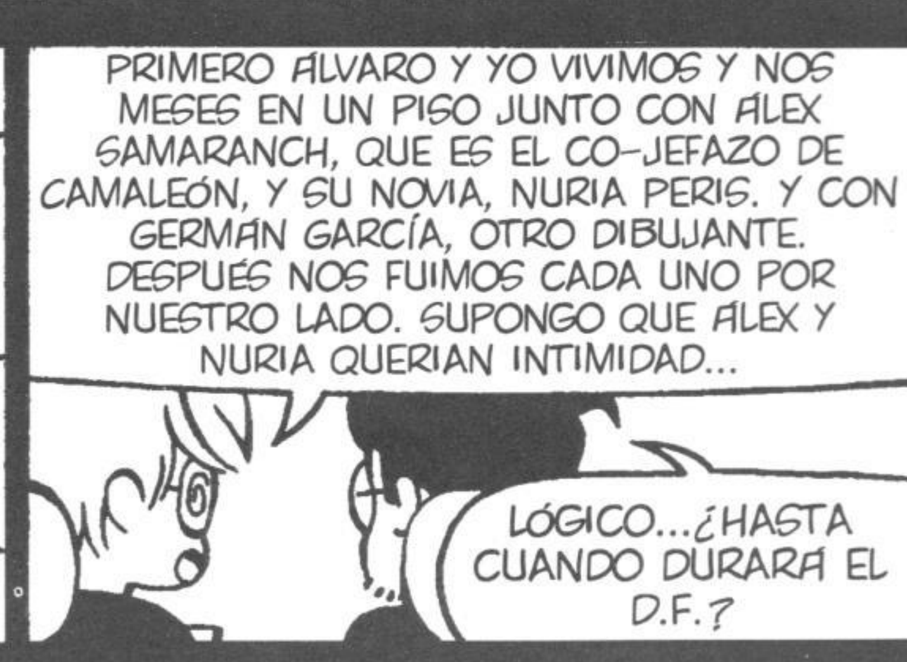
MANGAJES DEL OFICIO

HOY: NACHO FERNÁNDEZ

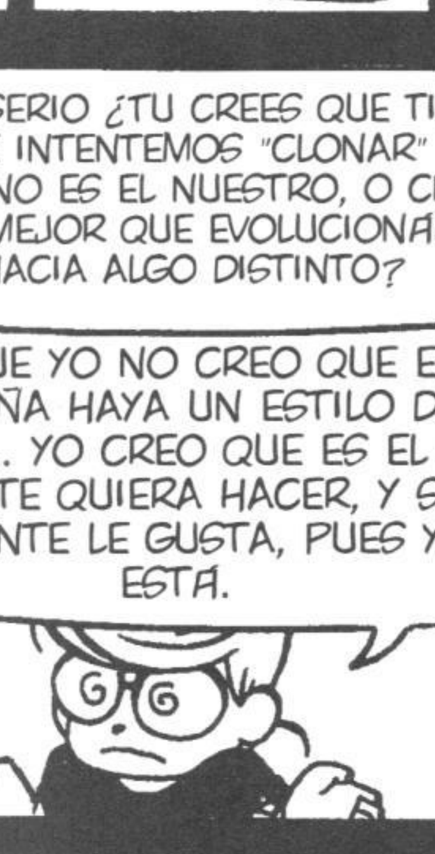
ASÍ ES — ASÍ SE DIBUJA

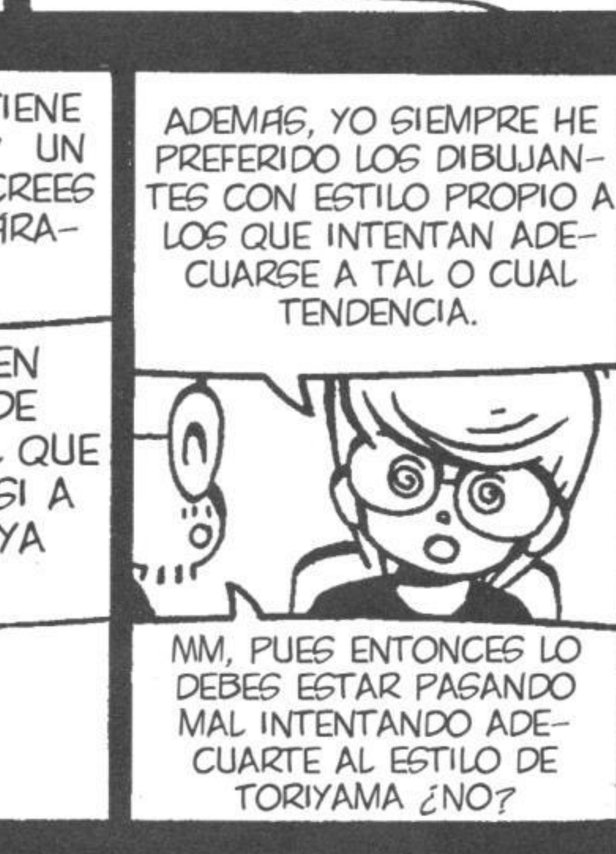


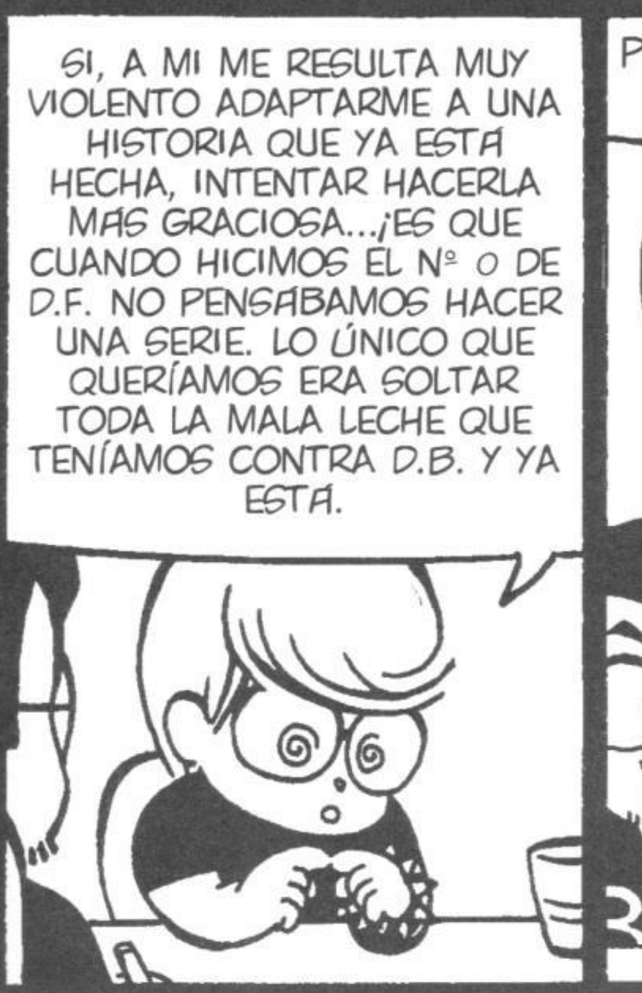




NUESTRA IDEA ERA "CARGARNOS" A D.B. CON EL DRAGON FALL, PERO AL FINAL LO COMPRA LA GENTE CON LA QUE NOS QUERÍAMOS METER, ES UNA PARADOJA... PODEMOS TIRAR CON EL D.F. MIENTRAS LA GENTE LO SIGA COMPRANDO, Y MIENTRAS NECESITEMOS SUBSISTIR ECONOMICAMENTE GRACIAS A ÉL.







ARG, NO TENDRÍA QUE HABER DICHO ESO, AHORA LOS FANS DE D.F. ME ODIARÁN...

HABLEMOS DE TUS OTROS PROYECTOS...

PARA INU ILUSTRASTE ALGUNOS ARTÍCULOS DEL KAME Y TUVISTE EL HONOR DE COLABORAR CON DAVID RAMÍREZ EN "LOS PALADINES DEL HORÓSCOPO" ¿NO?

SI, SE DIGNÓ A HACERNOS UNA PÁGINA...

UM...TAMBIEN HAS TRABAJADO CON LOS PERSONAJES DE CELSO...

SI, PRIMERO PENSAMOS EN HACER UN CROSSOVER FANHUNTER/DRAGON FALL, PERO ACABÓ EVOLUCIONANDO HASTA CONVERTIRSE EN EL "MANGA WARS", UN NÚMERO ESPECIAL DE FANHUNTER CON PERSONAJES DE MANGAS, PERO NO DE D. B.

YO VI PÁGINAS DEL PROYECTO ORIGINAL Y SALIA UN PERSONAJE DEL D.F. ¿EN PLANETA OS OBLIGARON A QUITARLO?

SI, SALÍA CELULITIS. DE HECHO GUARDO LAS PÁGINAS ORIGINALES POR SI ACASO SE HACE ALGÚN DIA UN "MANGA WARS DIRECTOR´S CUT".

DESPUÉS VOLVISTE AL UNIVERSO FANHUNTER CON "DRACULA RETURNS".

SI. PLANETA AÚN NO SABIA LAS VENTAS DEL "MANGA WARS" PERO SE FIARON Y NOS PUBLICARON EL DRÁCULA.

¿SE SIGUEN FIANDO?

SUPONGO QUE SÍ, PORQUE NOS HAN ACEPTADO OTRO PROYECTO...

SE LLAMA "STAR HOUND" Y ESTÁ AMBIENTADO EN EL ESPACIO DE FANHUNTER, QUE ES UN TEMA QUE CELSO NO HA TRATADO MUCHO. HABLAMOS DEL PASADO DE RIDLI SCOTT, SALE MORSA Y PERSONAJES NUEVOS, ETC... COMO TODO LO DE PLANETA ME LO ENTINTA EDUARDO ALPUENTE, QUE PARA MI GUSTO ES EL ENTINTADOR QUE MEJOR SE ACOPLA A MI LÁPIZ (NO MALPENSEIS).

MEGABRAIN 2073 TAMBIEN ERA DE TEMÁTICA ESPACIAL ¿NO?

SI, BUENO, DE ESO MEJOR NO HABLEMOS, PORQUE FUNCIONÓ DE PUTA PENA. FUÉ UNA EXCUSA PARA PUBLICAR EN EL NEKO...

PORQUE PAGAN BIEN ¿VERDAD?

¡SI, DE PUTA MADRE!

¡DÍMELO A MÍ!

TAMBIEN COLABORÉ EN EL OTAKU, CON EL "OTAKU CHRONICLES".

YO ENTRÉ DESPUES EN ESA REVISTA.

SI, Y CERRARON.

URM. DRAGON BALL, LOS CABALLEROS DEL ZODÍACO Y PERSONAJES DE CELSO. ¿CUÁNDO VAS A HACER ALGO PROPIO, TUYO Y SOLO TUYO?

BUENO, STARHOUNDS LA QUIERO HACER MÍA, QUE TENGA PERSONALIDAD PROPIA, QUE SEA PARTE DEL UNIVERSO DE FANHUNTER PERO QUE SEA INDEPENDIENTE POR SÍ MISMA.

OYE, POR CURIOSIDAD, ¿CUÁNTO TARDAS EN DIBUJAR UNA PÁGINA?

DE STARHAMMERS HAGO 2 AL DÍA. DE D.F. UNAS 5 O 6.

¡LA MADRE QUE TE PARIÓ!

SÍ, PERO NO VEAS COMO SALEN.

OH, LO VE TODO EL MUNDO MES TRAS MES.

SÍ, PORQUE MI SERIE SALE PUNTUAL.

TRABAJANDO TANTO, ¿YA TIENES TIEMPO DE DEDICARTE A TU HOBBY DE MONTAR MAQUETAS?

PUES CASI QUE NO, Y ESO QUE ME ENCANTAN LAS MAQUETAS, DE STAR WARS SOBRETODO.

Y PARA FINALIZAR, UNAS CUANTAS PREGUNTAS CORTAS.

AMOS ALLÁ.

¿MANGA FAVORITO?

ALITA.

¿Y ANIME?

EVANGELION.

¿PERSONAJE MASCULINO, FEMENINO Y MASCOTA FAVORITOS?

KOJI KABUTO, ALITA Y TOTORO.

¿PERSONAJE MANGA QUE TE GUSTARÍA SER?

DORAEMON, QUE SIEMPRE TIENE SOLUCIONES PARA TODO.

¿DIBUJAS DESNUDO?

¡¿QUÉ?! ¡CLARO QUE NO!

VAYA, SUPONÍA QUE PARA DIBUJAR CON EL CULO HABÍA QUE DESNUDARSE.

EN FIN, DENTRO DE DOS MESES TENDREMOS A LA OTRA MITAD DE HI NO TORI: ÁLVARO LÓPEZ. ACORDAOS DE ENVIARLE A KAMI SAMA LAS PREGUNTAS QUE QUERÉIS QUE LE HAGA.

NO OS MOLESTÉIS, NO HABRÁ PRÓXIMO "MANGAJES..."

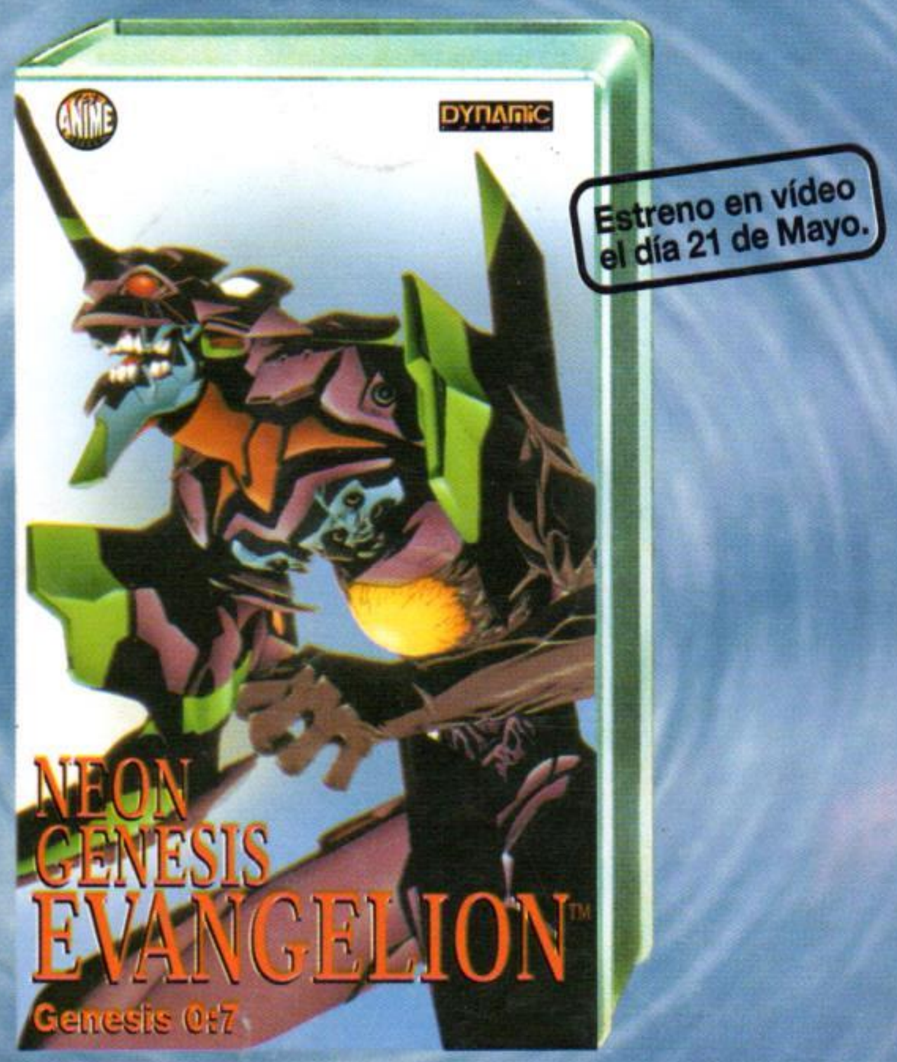
R3

¡¡TENEMOS SERVICIO DE VENTA POR CORREO!!
-Ediciones de comics americanos y mangas en castellano.
-Mangas de importación.
-Revistas de importación.
-Los CDs de tus animes favoritos.
-Y además encontrarás shitayiquis, rami cards, posters, posters de tela y más de 100 modelos de figuras de resina y vinilo.
CHUNICHI COMICS
LIBRERÍA ESPECIALIZADA EN COMICS, FIGURAS Y MAQUETAS
Travessera de Les Corts, 283, 08014 BARCELONA. Tel.: (93) 410 68 48 - FAX: (93) 321 59 11
Para cualquier información o catálogo de venta por correo dirigirse a esta página web: WWW.cambrescat.es/chunichi
MADE IN JAPAN
Mission Previews
Chapter*03
Chapter*01
Characters

MANGA FILMS: TU CITA CON LA ANIMACIÓN JAPONESA

NEON GENESIS
EVANGELION
Genesis 0:7

Descubre la verdadera naturaleza de los Evas...
Nuevos secretos, nuevas revelaciones, el principio del fin...



Estreno en vídeo el día 21 de Mayo.

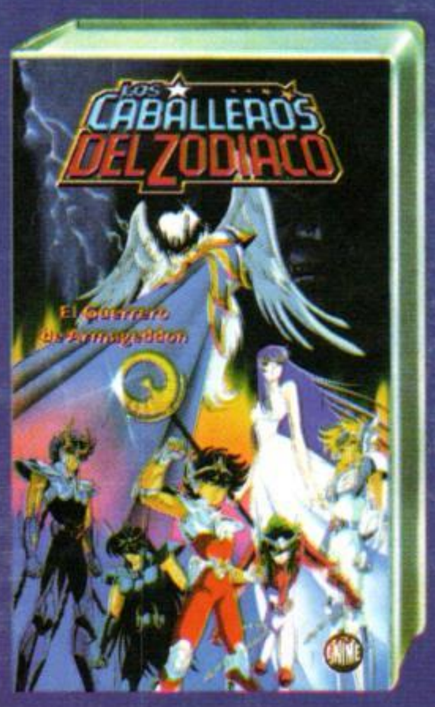
TAMBIÉN DISPONIBLES 0:1 0:2 0:3 0:4 0:5 0:6

© 1995 GAINAX/Project EVA - TV Tokyo
Todos los derechos reservados.

Llega la serie en vídeo más esperada del año.

DRAGON BALL GT
LA SERIE EN VÍDEO

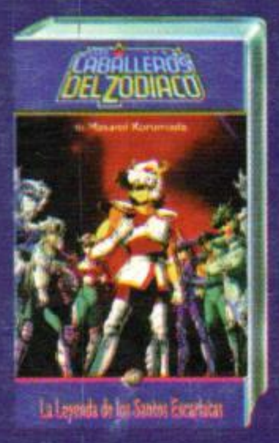
¡NO DEJES QUE TE LO CUENTEN!

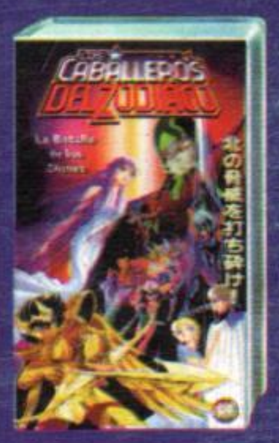


LOS CABALLEROS DEL ZODIACO
El Guerrero de Armageddon

Por fin en nuestro país las películas inéditas de SAINT SEIYA

TAMBIÉN DISPONIBLES:





Estreno en vídeo el día 21 de Mayo.

ANIME VÍDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33
http: //www.mangafilms.es • E-mail: manga@mangafilms.es

MOSHI MOSHI

Saludos un mes más, otakus. Como podéis ver no conseguí sacarme las oposiciones para kami-sama y sigo haciendo de correero. Normal. Después de tanto leer *Maison Ikkoku* ya me diréis quién aprueba un examen. Cambiando de tercio totalmente... ¡¡SALÓN!! ¡¡NEKO 40!! ¿Sabéis lo que eso significa? ¡Fiesta, alegría, jolgorio, desmadre... (Nota de Urd: ¿sexo? Contranota de Kaze: No, eso no. Aunque quizás más tarde...). Estoooo, je, je, mejor vamos a por las cartas.

VANESSA AYANAMI (Cartagena)

"¡Qué vida tan dura llevas! Menos mal que Urd te la hace más llevadera..." Bueeeenooo, la verdad es que me da ciertos problemillas (es que la chica es medio demonio) pero vale la pena. Aunque, ehem... mi vida privada es alto secreto (y así me ahorro contestar a ciertas cosillas).

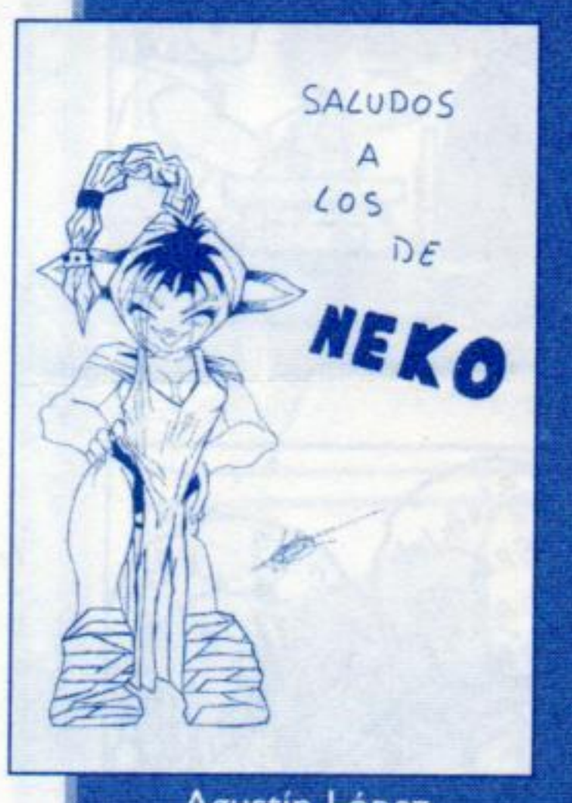
Me alegro de que te gusten las autoras (y el autor) de los mangas del encarte. Ya transmitiré tus felicitaciones a Esther, que seguro que estará encantada de tener fans.

Las ilustraciones a color de las portadas pueden colorearse como el autor prefiera. Aunque el color no se haga por ordenador, luego puede escanearse y hacer mil virguerías.

Ya veo que te interesan mucho las cuestiones técnicas de dibujo y entintado. Desgraciadamente en ese tema soy bastante ignorante (no sé dibujar ni monigotes con palitos). Intentaré presionar a los de arriba para que pongan más artículos sobre técnicas de dibujo, entintado y coloreado, ¿ok?

Por cierto, muy interesante tu teoría de por qué no hay ninguna supersaiyajin chica. Va-

Adela Molina



Agustín López

Antonio Salgado

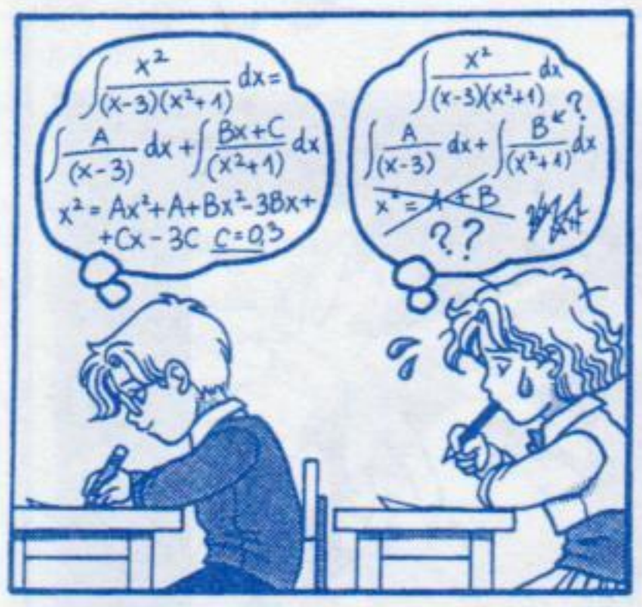
Antonio "2be 4got 10"

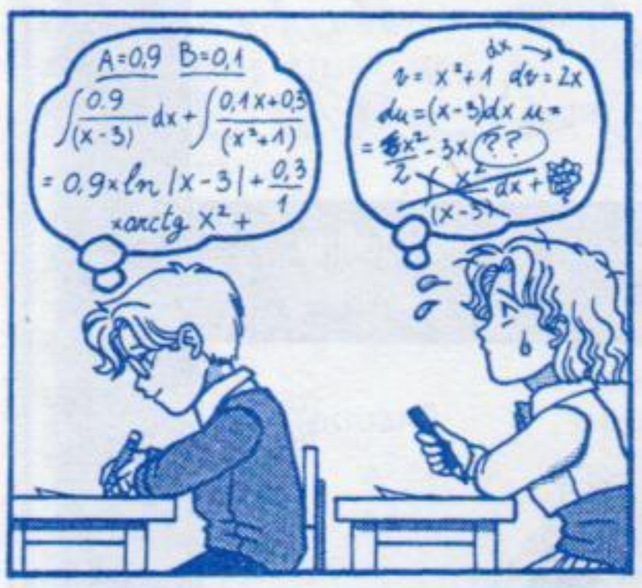
Alberto Millán González

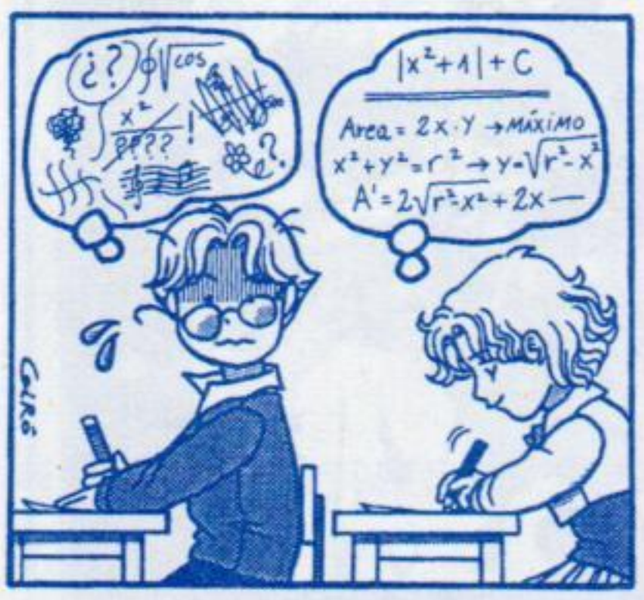
Akoke

CHILD

GIRÓ







Carlos Mesas

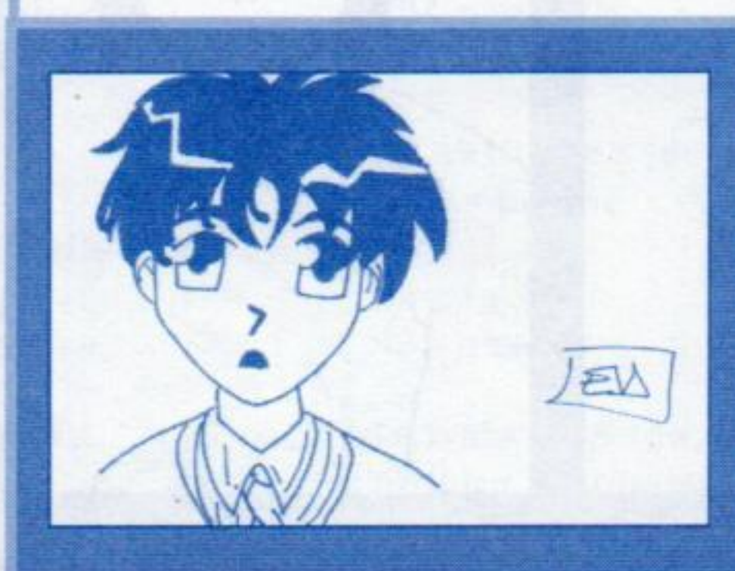
Carlos Morales

DAC

nessa nos hace una explicación genética concromosomas y cosas de esas pequeñitas que tenéis los humanos para reproduciros (¡aghs!).

FLORA (?) (Sant Feliu de Llobregat)
¡Chiquilla! La próxima vez acuérdate de poner tu nombre y apellidos en el remite, que he tenido que descifrar tu nombre de tu firma, y tu población del matasellos (para que luego digan que no nos preocupamos de vuestras cartas...). Si quieres conseguir tankoubons de *Inuyasha* y de *Family Compo* (y viendo dónde vives) yo te aconsejaría que te acercaras a Barcelona y fueras a alguna de las muchas librerías especializadas que hay. Si hojeas esta u otra Neko, seguro que encuentras la dirección y el teléfono de algunas de esas librerías en su publicidad. Las tramas no son obligadas en los mangas para que estos queden bien, aunque les añaden profundidad y detalle. En todo caso piensa que el dibujo no lo es todo para un manga. En mi modesta opinión, un manga con un buen argumento y un dibujo mediocre es pasable, mientras que un manga con un dibujo excelente y un argumento penoso es intragable. Aunque, como decís los humanos, para gustos, hay colores (sí, sí, pero los mangas son en blanco y negro).

RAÚL FERNÁNDEZ (C/ Alcornocalejos, 143. 11580 San José del Valle)
Raúl se queja de que nunca publicamos sus tiras. Un *gomen nasai* y mil perdones te pedimos. La verdad es que hay varios kilos de tiras por publicar (sí, sí, hay tantas que las contamos por kilos, es más fácil). Creo que usando mis divinos poderes conseguiré encajar una de tus tiras en este encarte, y si no... uhm, ¡pues que me pase algo malo! (pero no muy doloroso, por favor). *Moshi moshi* es lo que se dice en japonés



Eva Gutiérrez

Cinta Rodríguez

David Church

Enrique Mendoza

Giovanni Santos

Inma Martín

cuando se contesta al teléfono, pero no creo que tenga una traducción exacta al castellano. Le preguntaré a Noriko o a Minami a ver qué dicen. Raúl pide que le escribáis muy mucho, así que boli, papel y manos a la obra.

ALETSE LABAJO (C/ Nava nº 15, 47011 Valladolid)
Aletse dice que es nueva y que no se entera ni del por qué de mi nombre. Ya me dijeron los humanos de redacción que me pusiera un pseudónimo, para que los lectores lo tuvieran más fácil a la hora de nombrarme. Algo así como Juan o Pepe. Pero, como soy bastante testarudo, decidí poner mi nombre auténtico. *Kaze no Kami* significa "Dios del Viento" (Kaze es viento y Kami es dios, fácil ¿no?). Tu nombre también se las trae, aunque tenga truco. Ya haré llegar tus felicitaciones a todas las dibujeras (y dibujero) del encarte, estoy seguro de que les gustará mucho saber lo que opinas de su trabajo. No es que haya más chicas que chicos entre los otakus (¡ojalá!), lo que pasa es que será que escriben más. En todo caso, podríamos decir que la proporción de chicas entre los aficionados al manga es mayor que la proporción de éstas entre los aficionados al cómic en general. Me pides nombres de mangas shojo que estén bien... bueno, la verdad es que si te miras la sección de tankoubon del Neko podrás encontrar bastantes. Eso sí, olvídate de momento de leerlos en castellano, porque hasta ahora no se ha publicado casi nada (o incluso nada, depende de cómo se mire) de shojo en este país. Aletse también está estudiando Bellas Artes y también querría cartearse con más otakus. Esta vez no lo diré pero... tenéis que escribirle. Tu carta, con todos los dibujitos que lleva, me ha gustado mucho pero al final... ¡cometes la herejía de preguntar qué es la MLM! Pensaba que a estas alturas todo el mundo sabía que la MLM es un grupo de otakus que se escriben diariamente por internet y que llevan a cabo iniciativas de lo más divertidas y

Alex y Cristina
- dos otakus en la familia -
GUILLERMO MARCH

Isaac Gómez

Javi Ruiz

José Antonio Asencio

desfasantes y que puedes contactar con ellos siguiendo las instrucciones que aparecen en el *Moshi Moshi* del Neko 38. Bueno, pues como todo el mundo debería saber ya todo eso, no pienso decírtelo, hala.

MIQUEL FERNÁNDEZ (C/ Ample nº 38, 4ª. 43202 Reus)

Me explica que hace un fanzine llamado *Menos Lobos* que cuenta con colaboradores que ha conocido gracias a la sección del correo. Oye, pues me alegro. Mira, ésa es una utilidad del correo en la que no había caído. También tiene una página sobre manga en internet y quiere que le haga un poco de publicidad. Bueeeeno, porque hoy estoy de buenas. *http://www. readysoft.es/manga*. Su dirección de e-mail es manga@readysoft.es (oye, pues si tenéis e-mail... ¡apuntaros a la MLM!). Lo que comentas de transcripciones como tankoubon en lugar de tankoobon es muy sencillo. Según tengo entendido, hay diversos sistemas de transcripción al romanji (para quien no lo sepa, el romanji es cuando ponemos en caracteres latinos las palabras japonesas). En algunos, ese sonido se transcribe como "oo" y en otros como "ou". No nos vamos a pegar por ello.

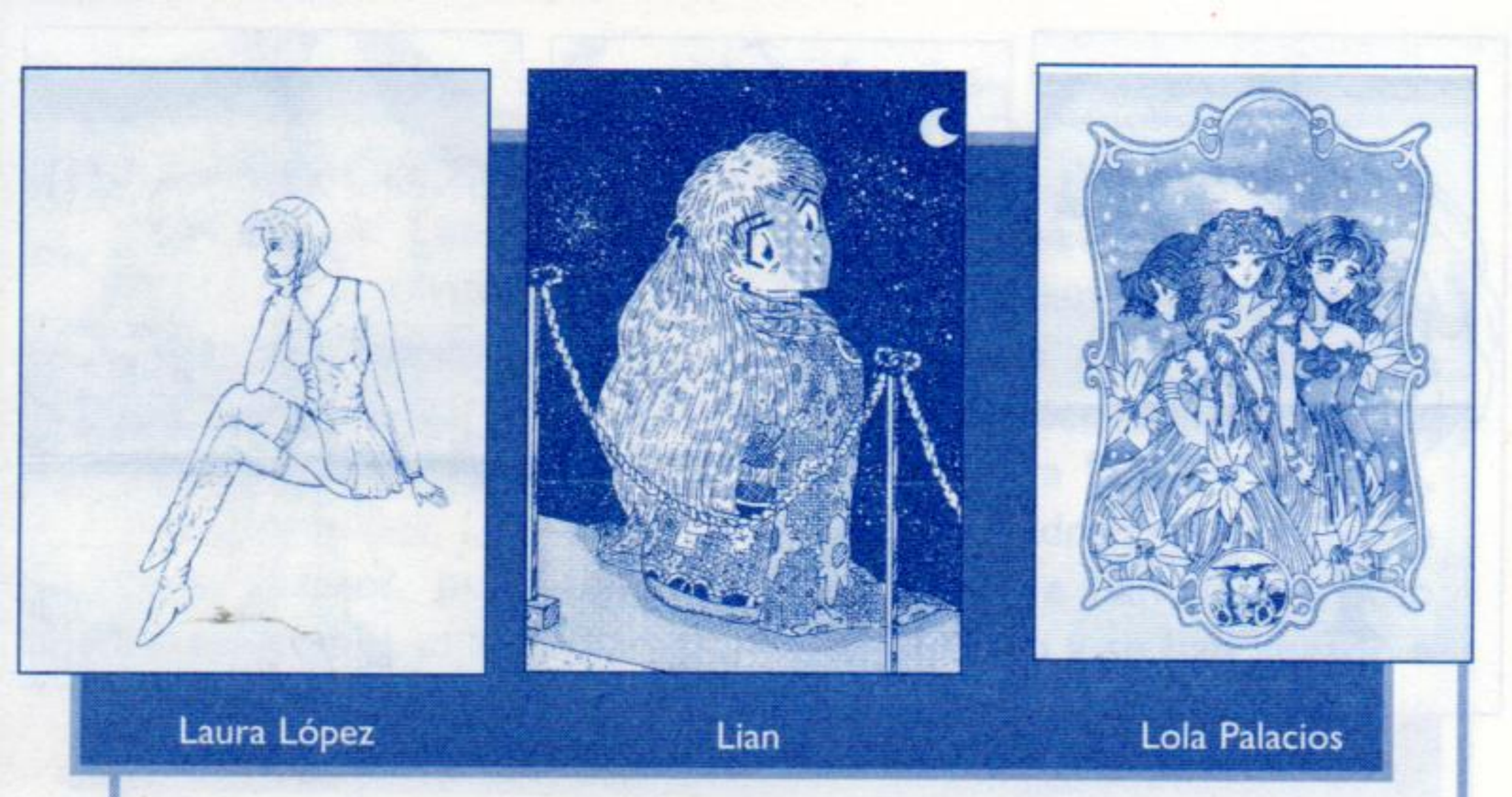
Apoyo tu postura de pedir que se publique más shojo en este país, porque sino, nos estamos perdiendo muchas obras de gran calidad. Aunque este tipo de petición deberías mandársela a las editoriales que publican manga japonés, no sólo al *Moshi Moshi*. Y esto va por todos.

Bueno, Miquel busca colaboradores para su fanzine, tanto guionistas como dibujantes o columnistas ("sobre todo chicas", añade). Los que queráis colaborar ya sabéis a dónde escribir.

DAVID BARRULL (C/ Rogent 53, 6º 1ª. 08026 Barcelona) y **CARLOS ROCHA** (C/Freser 152, 1º 2ª. 08026 Barcelona)

Estos dos simpáticos otakus me mandan una carta a dúo que casi acaba con mis neuronas, pues tan pronto escribe el uno como el otro, y a saber

Julia Alcoba



Laura López — Lian — Lola Palacios

cuál está más ido de la olla. Cómo pudisteis ver en el número anterior, las colaboraciones de David Ramírez ya han empezado (grrrr, esto no quedará así "Doctorsito", la venganza será... será... ¡vengativa!, eso).

Bueno, pues vamos a echarle un vistazo a vuestras preguntas. La diferencia entre un CD SM y un original japonés es... realmente ninguna. Me explico. Un CD de SM tiene la misma calidad de sonido que el original japonés y si son más baratos, es porque se fabrican de manera no totalmente legal en Hong Kong. Como recomendaciones, si os gustan las canciones vocales, de *Ranma* yo os aconsejaría los DoCos (especialmente el primero) y de *Aa! Megamisama* los *Original Soundtrack* (volumen 1 y 2). Ojo que esos son los que A MI más me gustan de todos los que he escuchado (pero tengo un gusto divino, la verdad). No tengo ni la más mínima idea de lo que se va a emitir próximamente en el programa *Manga!* del canal autonómico catalán, la verdad. La programación de la televisión y yo estamos bastante peleados. De hecho, creo que ni ellos mismos saben qué es lo que van a poner, aunque te aviso que últimamente han repetido algunas pelis que ya habían puesto anteriormente (igual se ponen a repetirlas todas y acabamos con más reposiciones múltiples a lo *Dragon Ball*, ¡los Altos Dioses no lo quieran!).

Que no se me olvide, Carlos y David quieren cartearse con todos aquellos que se dignen a escribirles. Pues lo de siempre, ya sabéis. Entre todos vamos a colapsar correos. Divertido.

MIGUEL ÁNGEL MANZANO (C/ Miguel Servet 86-90, piso 4° puerta 7, 50013 Zaragoza)

¡Otro psicópata mata-bosques! ¡Os tengo dicho que utilicéis los folios por ambos lados!

Bueno, no me voy a enfadar, pero que sea la última vez. Miguel Ángel manda una carta bastante extensa y me dice, entre otras cosas que estuvo en las *Jornadas de Manga y Anime* que se hicieron en Zaragoza el año pasado (las que comentamos en el Neko 34) y espera que se celebre algo parecido este año en Zaragoza. También yo lo espero, y puedes estar seguro que no faltaré si se da el caso. Tus comentarios sobre el acuerdo Disney-Ghibli me parecen bastante alarmistas. No creo que Disney tenga el enorme morro de colgarse la

LA TIRA DE LECTORES

LA TIRA DE LECTORES

Marcos Medina

Miguel Angel Rodríguez

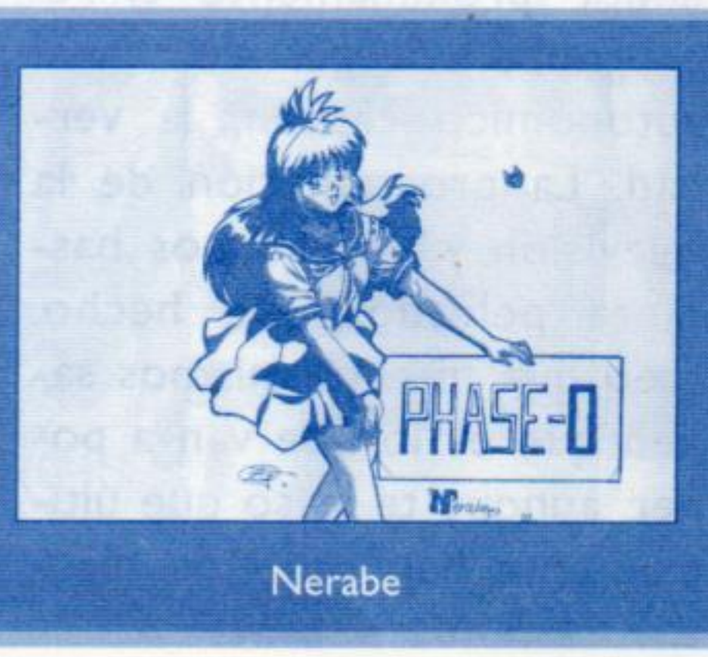
Miriam Alvarez

medalla y no decir que las películas son japonesas en el caso de que le gusten al público. En todo caso, más vale esperar a ver qué pasa y no construir montañas a partir de granos de arena antes de tener ni siquiera esos granos de arena, ¿me explico? Aunque quizás no venga mucho a cuento, te diré que sí me he leído *Predicador* (no sólo de manga viven los dioses). Yo también creo que hay demasiados otakus que son incapaces de generalizar su afición hacia una diversidad más amplia de géneros. Es una pena, porque si se quedan sólo con el manga se están perdiendo muchas grandes obras, exactamente igual que en el caso inverso de los que sólo leen comic-books y reniegan del manga.
¿Cuándo aprenderán los humanos a no tener una mente tan cerrada?

ANTONIO LÓPEZ (Puerto de Sagunto)
Ya sé que se anuncian bastantes nuevos lanzamientos en lo que anime se refiere (y ahora más, con la aparición de *Selecta Visión*). También sé que posiblemente la versión animada de *Video Girl Ai* es de las que más se han pedido en este país. Pero mira, no se aclaran con los derechos (según tengo entendido les piden demasiado dinero por ellos). Así que, sintiéndolo en el alma, tendré que decirte que es muy poco probable que llegues a poder verla en castellano. Lo mejor que puedes hacer si tienes algún amigo conectado a internet es pedirlo por fansub. (Oye, y pasársela a los amigos, que cuando uno consigue una joya de éstas tiene que compartirla).

ENRIQUE LÓPEZ (Zaragoza)
Otaku fiel donde los haya (según él mismo) afirma poseer el *Tsuzu* nº1 y haber escrito un montón de veces sin haber recibido respuesta. Estooo... ¿lo siento? De ver-

Maria del Carmen Donoso



Nerabe

Nadia Blagoródnova

Navy Megaplayboy

dad, pronto empezaré clases de natación entre cartas para correeros, pero supongo que eso no es excusa, así que voy a contestar tu carta y así intentaré ganarme un poco tu perdón, ¿hace? De las obras que preguntas si tienen algún futuro en nuestro país te diré lo siguiente: Nadie sabe lo que pasa por las mentes de los altos responsables de las editoriales, así que vamos a suponer qué pasaría si las cosas tuvieran una mínima lógica. Shirow: Es muy posible que si algún día sigue con *Appleseed*, Planeta publique esa continuación (tiene una legión de fans, que además son peligrosos porque van armados con Seburos y landmates, y están acostumbrados a pensar, lo que los hace doblemente peligrosos y no conviene contrariarles). Tsukasa Hojo: sólo se publicó en España una pequeña parte de su obra cumbre (*City Hunter*) y se cerró "por falta de ventas", así que es poco probable que Norma publique algo de este autor, aunque yo no perdería la esperanza de ver algo suyo en nuestro país algún día no muy lejano (¿quién dijo que si deseas algo con suficiente fuerza acaba por hacerse realidad?). *Ruin Explorer*: mira, eso ya va a publicarse, de la mano de Planeta. De Johji Manabe puedes ver actualmente *Drakuun*, también de la mano de Planeta (y con correo del Lázaro). *Campus Guardress* de Kazushi Hagiwara, pues si tuvieran dos dedos de frente yo creo que lo publicarían (después de los fans que ha conseguido el autor con *Bastard!*). De Gosho Aoyama ya puedes ver *Detective Conan* (también por Planeta, que están que no paran).

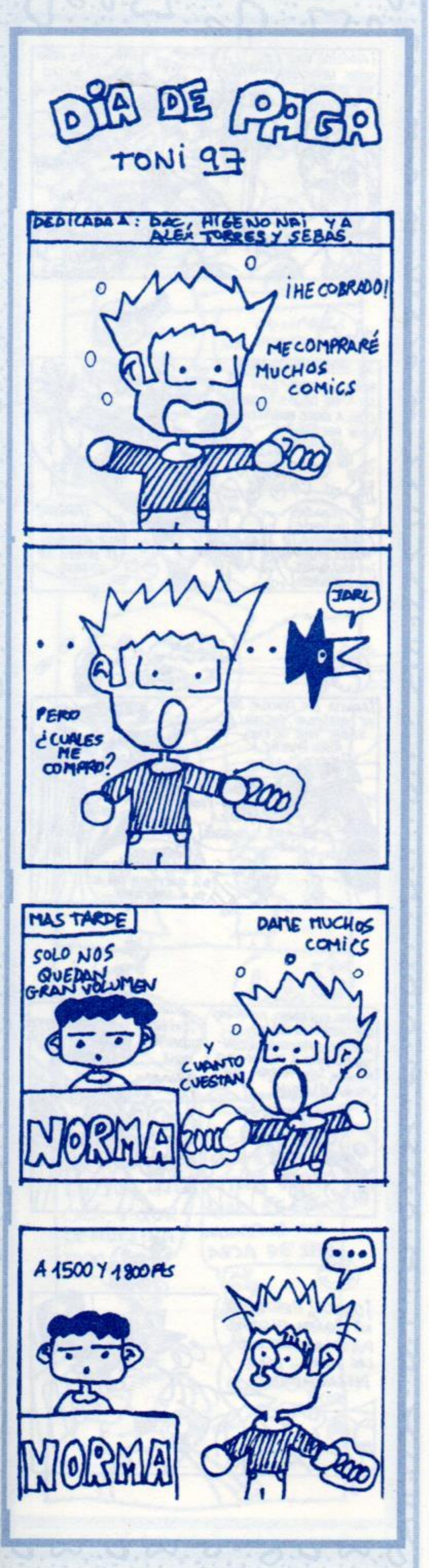
Que yo sepa, puedes disfrutar de Tsukasa Hojo (*City Hunter*, *Komorebi no Motode - Sous un rayon de soeil*, en francés-) y de Gosho Aoyama (*Detective Conan*) en francés.

NOELIA OBLANCA (C/ La Fuente nº 35, 2º izq., 24191 Villabalter)

Me escribes una carta que me hace remitirte al primer párrafo de hace tres respuestas. Si seguís sin aprovechar los folios por las dos caras me declararé en huelga y sólo contestaré las cartas que sí lo hagan. (Nota: yo soy el Dios del Viento, vale. Pero es que las diosa de los árboles también es colega mía y está de muy buen ver... me entendéis, ¿verdad? No os cuesta nada utilizar los folios por ambas caras). Apunto tu sugerencia a favor de un dossier de CLAMP (creo que mucha gente estaría interesada en el tema). Y también tu voto a favor de un recopilatorio de las tiras que han salido en los correos de Neko desde tiempos inmemoriales

LA TIRA DE LECTORES

LA TIRA DE LECTORES



Patricia Santos

Raúl Fernández

Ryoko

(incluso en los tiempos de Otaking que ahora parecen tan lejanos).

Si te digo la verdad... no tengo ni idea de si existe algún libro de cocina japonesa en español, lo siento. Si te sirve de consuelo, en el Neko 38 puedes encontrar una receta para hacer un postre a la japonesa (de un libro de cocina ilustrado por las CLAMP, ¡lo que hay que ver!).

Noelia quiere recibir montones de cartas de fans de las CLAMP (especialmente si son de León) así que os he puesto su dirección.

ADELA MOLINA (Madrid)

Humana, ya sé que la esperanza es lo último que se pierde (yo mismo lo he dicho), pero lo de que Norma continúe con *City Hunter*... ¿cómo te lo diría? ¿No? Toda esperanza es fútil, prepárate para ser decepcionada (oops, creo que esto se parece a otra peli).

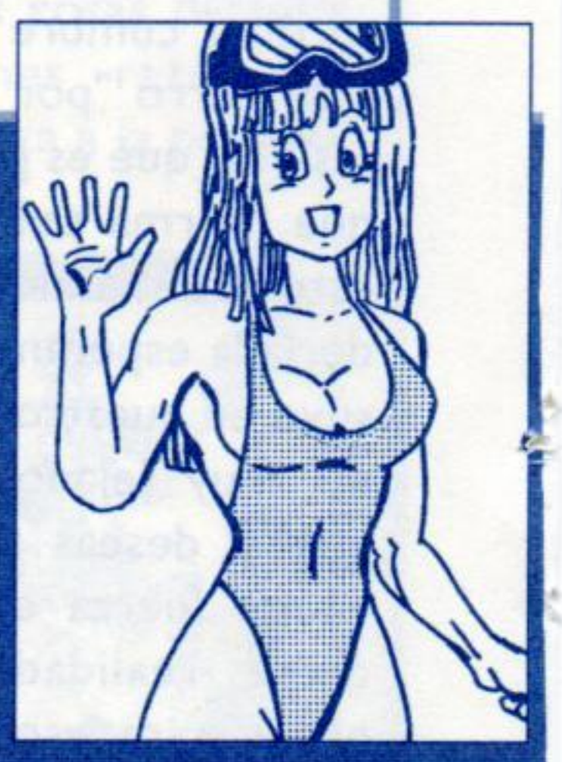
Yo también sería muy, muy feliz si los de Antena 3 se decidieran a reponer *Cat's Eye*, pero tal como está la situación del anime en las pantallas españolas, yo no apostaría por ello (a no ser que me sobrara el dinero y estuviera muy, pero que muy borracho, claro). Siguiendo con Tsukasa Hojo (tranquila, es un tema que me encanta, yo también soy un Tsukasa Hojo-adicto) te diré que tiene un libro de ilustraciones, el *Tsukasa Hojo Illustrations* (anda que el título es original). No es difícil de conseguir en cualquier librería especializada, aunque estando en Madrid te sugiero una excursión hasta Akira Cómics (ya sé que soy un vendido propagandista, pero es que fueron muy simpáticos conmigo).

NADIA BLAGORÓDNOVA (C/ Cuba 41-43, 1° 2ª, 08302 Mataró)

¿Cómo que el peloteo no sirve para nada? ¡Te aseguro que es muy útil! (por lo menos para levantarnos la moral a nosotros).

De acuerdo con lo que dices, te incluyo en la lista de gente que desea que pongamos más

Sergi Mazo


Sergio Guerrero

Shokujo

Sílvia Raga

Tashiro

artículos técnicos sobre cómo dibujar, entintar, poner tramas y demás. Lo cierto es que sois bastantes los que pedís esto, así que es de suponer que dentro de unos años habrá un montón de autores españoles dibujando por ahí (a ver si es verdad). También es cierto que la lista de los más queridos no cambia demasiado, y siempre están los mismos en las primeras posiciones. Es posible que dejemos de poner ese ránking en breve y nos inventemos una nueva sección. Me imagino que Katsura y Fujishima sacan sus diseños de vestuario de revistas de moda y los modifican a su antojo (aunque a veces se marcan unos modelitos que estoy seguro que han salido exclusivamente de su imaginación... y tienen mucha imaginación en lo que a ropa se refiere). Supongo que ésta es una práctica habitual en muchos dibujantes: guiarse por fotos de revistas para hacer las ropas o ciertos de alles tanto de vestuario, mobiliario, complementos, vehículos, etc... Si quieres encontrar merchandise (llaveros, pósters, libretas, etc) que no sea de *Dragon Ball*, lo mejor que puedes hacer es pasarte por librerías especializadas, ya que en los quioscos o librerías normales no encontrarás casi nada, por regla general.

Por cierto, muy graciosa tu anécdota de que en tu clase saliera como programa más penoso el *Mucha Marcha* de Leticia Sabater (¡vade retro!, ¿cómo me atrevo a mancillar el correo con su nombre?) y que en la revista *You* saliera también Leticia en el apartado de "Las más odiadas". A veces hay justicia en este mundo. ¡Oops! Se me olvidaba decir que Nadia también quiere cartearse con otakus simpáticos (aunque aclara que, si son otakus, seguro que serán simpáticos).

Yo antes lo decía en broma, pero el colapso de correos me lo veo venir...

DAVID CHURCH (C/ Real 15, 04569 Terque)

Pretende que use mis poderes divinos para arreglar el pequeño problema que tiene con sus exámenes, con la selectividad (¿todavía se hace eso?) y con lo chunga que está la existencia últimamente... puesss, estoooo, yo te ayudaría, de verdad, pero no creo que te gustara... de hecho, a mí, la física, la química y las mates no se me dan demasiado bien (cuando yo era joven esas cosas todavía no existían).

¿Por qué la vida real no es como en los mangas? Curiosa pregunta, supongo que la respuesta es que, si así fuera, el

LA TIRA DE LECTORES

LA TIRA DE LECTORES

Zasiko

Manuel Ángel Mena

Jose Maria Moreno

mundo sería destruido varias veces cada día y todos moriríamos y resucitaríamos bastante a menudo. Detalles sin importancia, vamos. Interesante tu opinión sobre los mangas españoles. David mantiene que el manga español, para convertirse en un estilo propio y dejar de ser un marginado ha de independizarse de su "hermano mayor" (el manga japonés) y eso debe hacerlo españolizándose más en cuanto a situaciones y argumentos. Es una opinión interesante, a ver qué opinan del tema el resto de los lectores.

ANTONIO CARLOS ROSANO (Málaga)
Pues, como puedes ver, también publicamos las cartas que van sin dibujo. (Aunque no sean de chicas, que uno puede ser un poco salidillo, pero es todo un profesional –como Ryo Saeba, ¡qué ilusión!-). Me gustaría hacer una réplica a una de tus criticas, si no te importa. Tú dices "¿390 pesetas y decís que es sin ánimo de lucro?". Bueno, Neko tiene 50 páginas de papel satinado, 8 interiores, la portada y contraportada a color y un encarte interior. Aparte tienes que tener en cuenta que el 35% (aproximadamente) del precio de portada se lo quedan los libreros. Con todo esto, no ha aumentado nunca de precio (y cabe tener en cuenta que antes tenía unas 8 páginas menos, no había encarte ni páginas a color). No es por colgarnos medallas, pero a mí no me parece cara. Perdona el tono serio, pero quería aclarar este punto. (¡Argfs! ¡Un ataque de seriedad! ¡Urd cúrame, que estoy malito!). Apuntadas quedan todas tus sugerencias, tranquilo por eso. Si la revista va cambiando constantemente es precisamente porque hacemos caso a muchas sugerencias de nuestros lectores (no a todas, que a veces pedís cosas descabelladas). Tienes razón, no tengo respuesta a la pregunta

Paula Arrigada

Ryu

de ¿quién es más peligroso: Pikachu o Lázaro Muñoz)? Pero te equivocas en lo de que no conocen la técnica de la fusión. Lázaro la conoce, que por algo es un gran fan de *Dragon Ball*. (¿Querías guerra, Lázaro?, pues considera esto como una declaración formal).

Ok, ok, fanboy, ya sé qué estás pensando. "Ha acabado de contestar el correo, ¿le quedarán 5 o 6 páginas?". Yo tampoco lo sé, ¿lo comprobamos?

Puede que si le das la vuelta a esta página acabes con tus sesos bailando un mambo encima en tu moqueta. (Lo sé, lo sé, leer *Fanhunter* no es bueno para la salud mental). Como podréis ver en este encarte me han dejado sólo con Lázaro y se han llevado a los autores y autoras. Así que hay doble sesión de cartas pero no hay mangas. El mes que viene volveremos (resacosos del salón, pero volveremos) con más cartas, tiras, dibujos y mangas. Hasta entonces.

Xavier Martí

Noelia Oblanca

Pablo

MENSAJE

En verdad tampoco encuentro tan mal el panorama del manga en España. No sé cómo será en otras ciudades, pero en la mía es mucho más popular el manga que el cómic USA. Una tal Anna nos pide que salgamos fuera a defender lo que nos gusta porque si no, nos lo quitarán. Sinceramente, no creo que a estas alturas eso pueda ocurrir. Perece que al otaku en general le encanta sentirse marginado. ¿No será esto una razón del éxito del manga en nuestro país? Somos tan gilipollas para eso y más.
Esto de acuerdo con Carla Alés cuando dice que deberíamos quejarnos menos de lo que piensan y critican por la tele y aplaudir más a los que hacen el esfuerzo de sacar el manga adelante. Más importante todavía es que apoyemos al manga español. Ocurre como con el cine. Hay gente que rechaza un producto exclusivamente por su carácter hispano. Tampoco es eso. Cierto es que *Dr. Slump* es muy gracioso, pero aún lo es más *Los Paladines del Horóscopo* y *Dragon Fall*. Ciertamente el potencial de algunos autores españoles debería ser mucho más valorado.

Manuel Ángel Mena

LA TIRA DE LECTORES

LA TIRA DE LECTORES

FUTUROS

PROYECTO por Carlos Mesas

Una historia muy sencilla de dos páginas con un argumento super-simple. Parece un experimento para probar qué tal se te daba este curioso método de entintado, en negro y marrón. Tu estilo sigue siendo Toriyama 100% pero te falta acabar de detallar más el dibujo y hacerlo más definido. Tampoco estaría de más que te soltaras un poco en el diseño de página, en lugar de ponerlo siempre todo dentro de su viñeta y todas las viñetas tan cerradas.

X3

Guión: Antonio Heras, dibujo: Narciso Martos. En cuestión de argumento me es difícil decir algo con tan pocas páginas y la historia incompleta, así que voy a comentar la parte gráfica. Me parece que a Narciso le falta mejorar mucho en general, pero especialmente en lo que se refiere a fondos y a la anatomía de los personajes. Aún así, los super-deformeds que incluyes están muy bien.

MANGAKAS

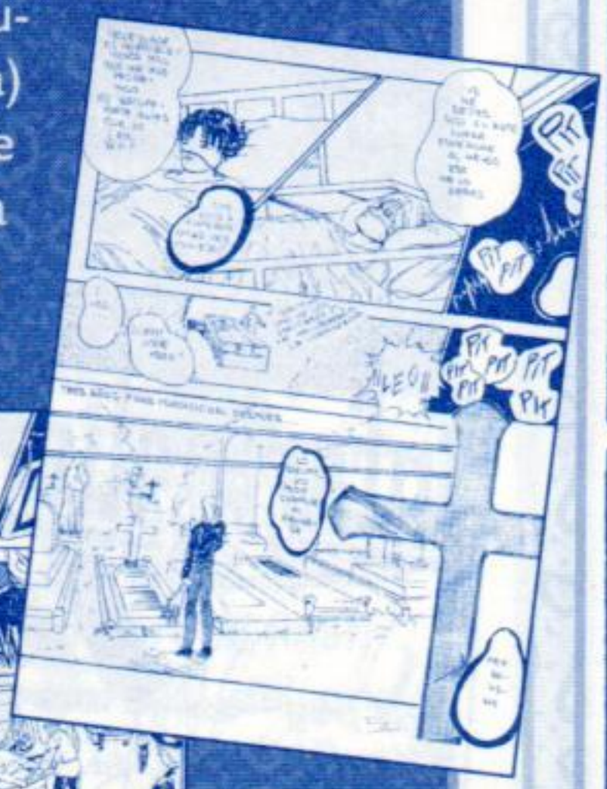
TANUKI KABUKI por Arturo Campos

Tu manga me ha gustado mucho, tanto a nivel argumental (algunos gags son realmente graciosos) como de dibujo. Creo que has hecho un trabajo muy bueno de diseño de página y te luces en la expresividad facial de los personajes (y eso que son animales en su mayoría).

Creo que te conviene mejorar la rotulación (aunque tranquilo, eso se suele hacer por ordenador) y conseguir que el dibujo te quede un poco más limpio, porque si no las escenas de acción son un pelín confusas.

PROMESA ROTA por Miko y Mako

Estas chicas (que ya pudimos ver en el encarte del nº 38 con su *Mi querido Yabushita*) nos presenta un manga anterior a aquel, para que les comentemos qué nos parece. Como dije en aquella ocasión, el diseño de página me parece muy bueno, las tramas muy bien puestas y el argumento (aunque sea una historia tan corta) también está bien. En todo caso se nota que habéis mejorado, pues en este Promesa rota no mostrabais tanto dominio al dibujar los personajes y los fondos como ahora.

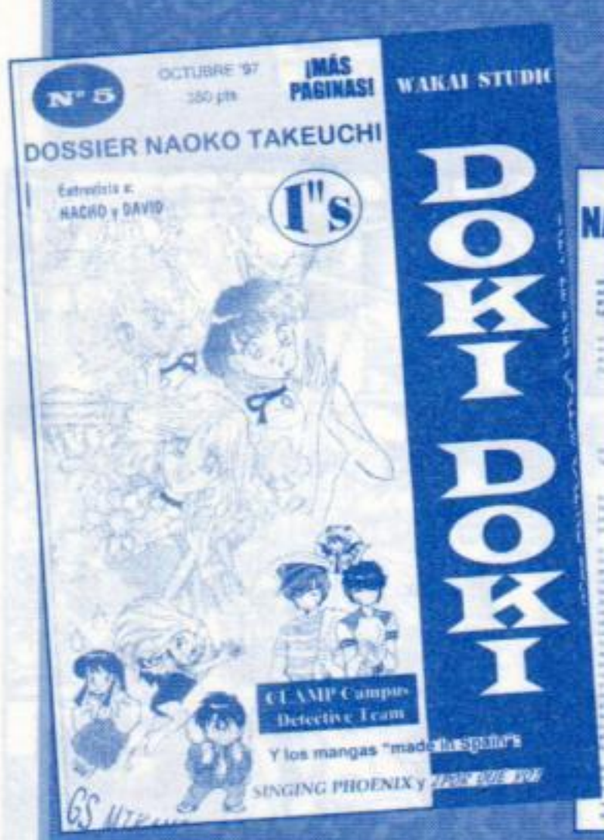


LA TIRA DE LECTORES

LA TIRA DE LECTORES

NO ESTAMOS SOLOS

DOKI DOKI nº 5, 57 páginas, 350 ptas, tamaño DINA4. Blanco y negro. Pedidos a c/Sant Llorenç, 20 08202-Barcelona. Las simpáticas chicas del Doki Doki presentaron este fanzine en el Salón del Manga y... estamos casi en el del Cómic... ¡¡*gomen, gomen, gomen*!!. En este número el dossier central (muy completo), está dedicado a todas las obras "menores" de Naoko Takeuchi, además de una entrevista a Nacho Fernández y David Ramírez, artículos de *GS Mikami*, *I"s*, *Clamp campus detective Team*, y en el Doki Doki Clasics, *Legendary Idol Eriko*, así como Miscelania, Opinión y una historia inédita de Lola Palacios, Pigmalión. Para amantes del shojo o para los que buscan un fanzine currado y original.



INFORMATION HIGH nº 1, 64 páginas, 250 ptas, tamaño DINA4. Blanco y negro. Incluye sección de noticias, artículos de opinión sobre CLAMP, *Marmalade Boy*, *Inu-Yasha*, *Pretty Sammy*, *Domu*, *Koko wa Greenwood*, una sección de Quejas (en la que reniegan contra algunas traducciones), una sección de Idas de Olla (sí, sí, habéis leído bien…y Keiichi –el que la escribe- se va de la olla MUCHO), una sección de CDs, otra de Modelismo, otra de Jpop (música pop japonesa), otra de Artes Marciales… y hay más. Ah! Y un montón de páginas de fan-fics (un fan-fic es una historia sobre una serie escrita por un fan) de *Kimagure* y de *Aa! Megamisama*. El fanzine tiene mucho texto y poca imagen (densidad de lectura), Está bien maquetado (sin pretensiones, pero muy correctamente). Mucha opinión y mucho sentimiento otaku. Radical. Merece mucho la pena.

EL RINCON DE LAZARO

¡Jo, jo, joy, adelante con la función!
Hola, frikis, os escribe vuestro Friki no Kami favorito todo estresado en la semana en que tiene un examen, el estreno de la obra de teatro, tres trabajos para la semana pasada y una llamada del Brisa diciendo que el artículo debería haber llegado ayer, vi-vi-viva la fiesta!!!!!
Bien, vamos a lo que os importa, frikis incontenibles y deseosos de juerga y jolgorio, que este mes viene sabroso, más que nada porque como muchas
chicas me tildaron de machista por el artículo de Amores Platónicos y yo no hay nada que odie más que no llevarme bien con semejantes maravillas de la naturaleza (¡chicas, soy un hombre fácil, de verdad, probad y veréissss!), he decidido hacer la versión femenina de dicho artículo, así que... cubito de agua... chooooofffff... y ya está, me convierto en Lázara Muñoza (supongo que esperábais que dijera que pasaba de Lázaro-kun a Lázaro-chan ¿eh?, ¡pues no, estamos en España y adaptaremos todo al español, que ya está bien de tanta invasión japo y tanto manga y tanta tontería, frikis obsesos e insaciables!

Top Five

Diviértanse hoy con... Amores Platónicos 2
(Más o menos lo mismo que la primera vez, sólo que ligeramente adaptado a algo así como "tíos con los que no me importaría lo más mínimo meterme en la cama y no volver a salir nunca jamás" (es que mi versión femenina es algo más fina y no es capaz de soltar las animaladas que se le ocurren a mi versión masculina, lo sorry)).
Nota muy importante: En ningún, y repito, en ningún momento se menciona al Brisa en esta lista, así que si aparece es porque me ha apañado el artículo, avisadas estáis, chicas.
5.- Ryoga Hibiki
No sólo es el mejor personaje de la serie, sino que además casi todas las chicas que leen *Ranma 1/2* (que son unas cuantas, por cierto) coinciden en
que es algo así como el macho ibérico japonés, por algo será...
4.- Cualquier saiyanés
Preferentemente Vegeta porque es el único con el que puedes hablar sin vomitar (o como mucho Trunks). No es que tengan mucha conversación, ni
tampoco es que sean simpáticos, ni que sus aficiones sean una maravilla (siempre luchando o entrenando, puag), pero... eso de tener dos rabos, pues
qué queréis que os diga, ¡mola!
3.- Nagumo
No sé si será el Chojin o no, ni siquiera si es realmente interesante o sólo un pervertido más, pero el lujazo que supone el decir: "hoy me apetece suavecito, una sóla y pequeñita", o bien "hoy quiero caña a tope, tres y de las gordas", por no hablar de lo que podréis fardar con las amigas, ya que como puede tener cientos y cientos os podéis marcar una macroorgía e invitar a todo vuestro grupito de íntimas... ¡¡¡yum!!!
2.- Shinjii Ikari
No habla, no opina, no piensa, hace todo lo que le dicen, no te exige nada de nada, seguro que además es impotente, si tienes un amante dudo que se entere... ¡joder, si es el marido perfecto!, ¿dónde los venden?
1.- Lázaro Muñoz
Es alto, guapo, inteligente, fuerte, rubio, con los ojos azules... Nada, nada, en cuanto lo veáis arrojaos sobre él pidiéndole desesperadamente de 18 a 23579,3 hijos (y si cuela, cuela).
Y ya he desvariado bastante por este mes, así que paso a despedirme definitivamente de todos vosotros, amiguitos/as, ya que este mayo hay Salón del Cómic. ¿Que qué tiene eso que ver?, fácil, que yo iré como todos los años y que como allí seguramente estará el Brisa esperándome con el hacha afilada, los ojos inyectados en sangre y diciendo entre babas y espuma algo así como: "muere, cerdo obseso y pervertido, ¿te acuerdas de...? sufre, maldito, sufreeeeeee!!!", pues eso, que esta es la última vez que escribo.

Ha sido un placer, espero que me hagáis un entierro bonito, y si alguna chica guapa me ve antes de que el Brisa me mate podía realizar una buena acción y hacer que este pobre friki pase feliz los últimos momentos de su vida (a vuestra imaginación dejo qué tendría que hacer la chica para que lo
pasara bien y fuera feliz).
Nos leemos (espero).

Lázaro Muñoz

LA TIRA DE LECTORES

LISTA DE NOVEDADES

MAYO

CAMALEÓN EDICIONES

B³ #5
David Ramírez
24 pág. B/N.
250 pesetas.

DRAGON FALL #33
Hi No Tori Studio
32 pág. B/N.
325 pesetas.

NEKO #40
Incluye encarte de correo.
64 pág. B/N. Color.
390 pesetas.

ESPECIAL NEKO #4: MASAMUNE SHIROW
Col. Bimestral
40 pág. B/N. Color.
375 pts.

SHEOL #1
Vanessa Durán
24 pág. B/N.
250 pesetas.

GLÉNAT

IKKYU #1
Hisasi Sakaguchi
B/N.
1995 pesetas.

RAÏKA #3
Yu Terashima/Kamui Fujiwara
B/N.
1995 pesetas.

SUEÑOS #32
Jorge Riera/Javier Sánchez
24 pág. B/N
225 pesetas.

SAILOR MOON #7
Naoko Takeuchi
200 pág. B/N
995 pesetas.

INU EDICIONES

KAME #26
48 pág. B/N.
325 pesetas.

ESPECIAL KAME: SAINT SEIYA
Precio y páginas por determinar.

NORMA EDITORIAL

COL. MANGA GRAN VOLUMEN #31
PLASTIC LITTLE
Satoshi Urushihara
168 págs. B/N.
1500 pesetas.

COL. MANGA GRAN VOLUMEN #32
RG VEDA #9
Clamp
176 págs. B/N.
1500 pesetas.

ARMITAGE III #5 [de 5]
Zarae Ohtana/Tatsuya Ikegami
72 pág. B/N.
575 pesetas.

B'TX #1 [de 7]
Masami Kurumada
64 pág. B/N.
395 pesetas.

TRIGUN #3 [de 7]
Yasuhiro Nightow
64 pág. B/N.
595 pesetas.

PLANETA deAGOSTINI

ALITA VOL. VI #9 [de 10]
Yukito Kishiro
64 pág. B/N.
325 pesetas.

DOCTOR SLUMP #13 [de 13]
Akira Toriyama
Último número.
88 pág. B/N.
595 pesetas.

DRAGON BALL #56
Akira Toriyama
Reedición de la serie. Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL #57
Akira Toriyama
Reedición de la serie. Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL #58
Akira Toriyama
Reedición de la serie. Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL #59
Akira Toriyama
Reedición de la serie. Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL - SERIE AZUL #9
Akira Toriyama
Reedición de la serie roja. Quincenal.
Este número incluye póster de regalo.
48 pág. B/N.
295 pesetas.

DRAGON BALL - SERIE AZUL #10
Akira Toriyama
Reedición de la serie roja. Quincenal.
48 pág. B/N.
295 pesetas.

DRAGON BALL VOL. 37
Akira Toriyama
184 pág. B/N.
995 pesetas.

DRAKUUN #3 [de 8]
Johji Manabe
64 pág. B/N.
425 pesetas.

EAT-MAN #5 [de 8]
Akihito Yoshitami
64 pág. B/N.
395 pesetas.

EXPLORER WOMAN RAY #2 [de 7]
Takeshi Okazaki
64 pág. B/N.
395 pesetas.

GUNSMITH CATS #9 [de 9]
Kenichi Sonoda
Último número.
48 pág. B/N.
350 pesetas.

RANMA 1/2 VOL. VII #1 [de 14]
Rumiko Takahashi
Este número tiene diez páginas mas.
48 pág. B/N.
325 pesetas.

RENKA #2 [de 2]
Hiroyuki Asada
Último número.
96 pág. B/N.
595 pesetas.

3x3 OJOS VOL. III #7 [de 12]
Yuzo Takada
40 pág. B/N.
325 pesetas.

YUGO #7 [de 8]
Shinji Makari/Shu Akana
96 pág. B/N.
595 pesetas.

GEOBREEDERS #1 [de 8]
Akihiro Itoh
64 pág. B/N.
395 pesetas.

DRAGON HALF #1 [de 8]
Ryusuke Mita
96 pág. B/N.
595 pesetas.

DETECTIVE CONAN VOL. 1
Gosho Aoyama
184 pág. B/N.
1200 pesetas.

RUIN EXPLORERS
Kunihiko Tanaka
176 pág. B/N.
1495 pesetas.